číslo 4
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk, 1.90 DM, 1.10 USD

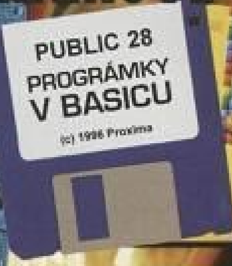
proxima MAGAZINE

TOTAL MANIA

ČTĚTE NA STR. 4

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY








Grandprix2
strana 6-7

Adrian MOLE
strana 25-27

multiface
strana 30-31

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?





KAZETA

SKOOL DAZE by sice mohlo znamenat „opojení školou", ale ve skutečnosti jsou to obyčejné „školní dny"... řekli jsme obyčejné? - tak to tedy NE! Staňte se zase studentem a vyřiďte si to se svými spolužáky a učiteli...

čtěte na str. 39



DiSK

PUBLIC 28 - obrázky jsme již opustili a nyní tu pro Vás máme několik jednoduchých prográmků.



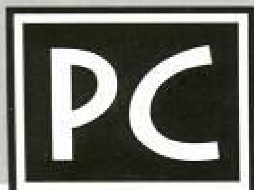
DiSK

TWINBLOK - znáte programy Arkanoid a Krakout? Určitě ano a pak tedy není již o čem mluvit, protože tato hra je založena na stejném principu...



GROLIER '96

Grolier '96 je dalším pokračováním úspěšné řady multimediálních encyklopedií. Verze pro rok 1996 obsahuje 32 731 hesel.





Původně

jsem si naivně myslel, že Vás v úvodníku přivítám v novém školním roce,a popřeju Vám v něm mnoho školních úspěchů, ale nějak se nám to vymklo a školní rok je z jedné desetiny za námi. Na druhou stranu, jedna desetina ještě není tolik, takže se vracím ke své původní myšlence: vítám Vás v novém školním roce a přeju Vám v něm mnoho úspěchů.

Fakt je, že pro nás rozhodně úspěšně nezačal - určitě jste si všimli, že Váš oblíbený časopis (TENTO časopis) přišel později, než jste (a dlužno říct i „než jsme") čekali. Částečně na tom nesou vinu přispěvatelé, kteří si tak nějak protáhli prázdniny, částečně já (to je sebekritika, co?) a částečně FKK Company, kde celé září dělali všechno možné, jenom ne magazín (to je kritika, co?). Chtěl bych zdůraznit, že naopak vůbec, ale vůbec, na tom nenese vinu Proxima (to je opatrnost, co?) a někteří budoucí senátoři.

A teď, když už víme, kdo za to může (tak už nechrastěte těma klíčema), řekneme si něco ještě méně příjemného, což už asi některým z Vás došlo samo. Letos se osm čísel prostě stihnout nedá! Újma, kterou utrpíte tím, že magazínů bude s největší pravděpodobností pouze pět (zázrak by byl šest), bude pouze psychická, nikoliv finanční - Váš kredit samozřejmě převedeme do dalšího roku.

V souvislosti s nepravidelností ve vycházení magazínu chystáme jednu z největších změn: od příštího roku bude PROXIMA magazine dvouměsíčník, který bude k mání vždy na přelomu posledního týdne lichého a prvního týdne sudého měsíce. Samozřejmě, že to není změna jediná - pravděpodobně se dočkáme inovací v uspořádání, vzhledu a možná i v barevnosti či ceně (upozorňuji, že u obou posledně jmenovaných se nemusí nutně jednat o posun výše, vždy existuje nepatrná šance na zázrak).

No a na závěr dnešního úvodníku oblíbená causa BBS. Jak jsem zjistil z výsledků ankety, jsem pravděpodobně jediný, koho celá tahle nešťastná záležitost trápí... jednoduše řečeno, vzhledem k nečekanému zájmu FKK Company BBS již neběží denně (resp. nočně), ale jen tak občas (stejně jako tomu bylo dříve, než se to začalo ventilovat na stránkách magazínu). Důvody jsou asi tři, z nichž ten nejpodstatnější je, že není zájem, ten neméně podstatný, že občas není počítač s BBSkou volný ani v noci a ten celkem nezanedbatelný, že celou tu nádheru nemá kdo udržovat v jejím chátrání. Ale protože to vlastně nikomu nevadí, není třeba se omlouvat. Zavolejte si prostě někam jinam.

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, P. Phillips

stálí spolupracovníci
JSH, LN

fotografie
Eva

ilustrace
Petra

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
Regra, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy 7RX, FLASH
Proxima-software Ústí n. L., s .r. o.

centrální příjem inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

nefunkční sháněči inzerce
FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

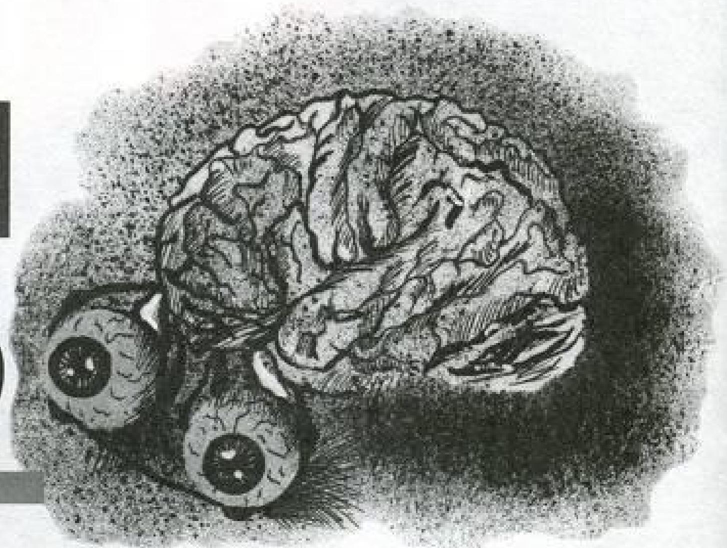
Za původnost příspěvku ručí autor. Námi nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 27. 9. 1996, č. j. P - 3324/96.

Toto číslo vychází 11. 10. 1996.

ÚVODNÍK vítejte v PROXIMA magazine!

OBSAH 4/96



OBSAH 4/96 co jsme pro Vás připravili



Firmu CRYO asi není třeba dlouze představovat. Pokud by se však přece jen našel někdo, kdo by si nevzpomněl na jejich LOST EDEN, pochybuji, že by našel někdo, kdo by zapomněl na recenzi LOST EDENu od Freddyho, která vyšla na tomto místě pár čísel zpátky.

megarace 2

Existuje spousta her, kde něco řídíte, někam jedete (či letíte, eventuelně plavete), občas někoho sestřelíte, předjedete, sami vypadnete z dráhy, atd. V tomhle je hra MEGA RACE II stejná - řídíte autíčko (podobné jako v ATV na Spectru), jedete, občas někoho sestřelíte, předjedete... (z dráhy ovšem nevypadáváte). Co dělá Mega Race II jinou, je její vizuální stránka. Krajina a hlavně samotná dráha jsou zpracovány přesvědčivě nejenom když Vaše auto stojí, ale především když jede. Jízda je natolik sugestivní, že se mi úplně houpal žaludek a chvílemi jsem měl pocit, že mi vlají vlasy a šála. Na svoje vozítko se díváte z kamery umístěné za ním, což mně osobně přijde daleko lepší než „formulový" pohled z kabiny, kde vidíte jenom to, co se děje před Vámi a zbytek si domýšlíte z pochybných zpětných zrcátek.

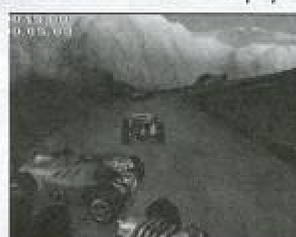
Kromě skvělé grafiky a neméně kvalitní hudby stojí za zmínku intro, ve kterém Vás moderátor a nějaká Miss buhvíčeho rozptýlí svým vyprávěním - tedy za předpokladu, že jim budete rozumět (já jim nerozuměl, protože šel špatně zvuk).

Závodu se účastní osm aut a jede se na šest kol. Vy samozřejmě vyjíždíte jako poslední, ale když využijete zmatku, který na začátku každé jízdy vznikne, podaří se Vám propracovat se dopředu. Auta do sebe mohou narážet, aniž by to jim nebo Vám nějak ublížilo - jenom Vás to zpomalí nebo zastaví nebo (a to je nejhorší) otočí o sto osmdesát stupňů - toho si nemusíte hned všimnout, protože můžete jet i na druhou stranu. Že jedete špatným směrem poznáte tak, že krajina neubíhá, ale auto vždy dojede na konec obrazovky (resp. na konec kusu dráhy, který je vidět na obrazovce), objeví se nový obrázek, atd. Otočit se do správného směru Vám může dělat trochu problémy, ale i po chvíli zdržení budete mít šanci ostatní závodníky dohnat.

Na rozdíl od jiných závodů, v MEGA RACE II se máte možnost svých soupeřů zbavit. Ti před Vámi mohou být zlikvidováni střelbou, ti za Vámi plombou nebo olejovou skvrnou. Zlikvidovaný automobil ze závodu nezmizí, ale dál se pomalu plouží po dráze a může se Vám v dalších kolech připlést do cesty. V jednom místě je na dráze odbočka , která Vám dává možnost projet krátký úsek trati jinudy. Cestu si sice nezkrátíte, ale třeba se vyhnete kolizi s automobily před Vámi a nebo úsek projedete rychleji a někoho tak předjedete.

Ovládání je vyřešeno jednoduše - postačí Vám šipky na řízení automobilu a dvě nebo tři klávesy na zbraně. Při jízdě musíte ve správnou chvíli ubrat nebo přidat plyn či využít klopené zatáčky. Pozor na svodidla, když o ně otřete ve velké rychlosti, dostanete hodiny a ztratíte rychlost.

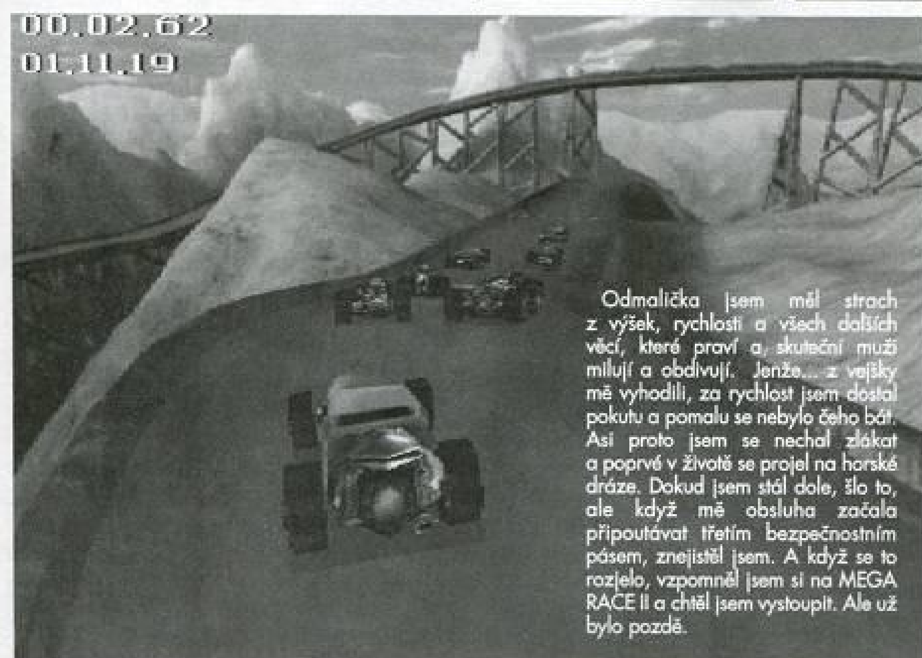






MEGA RACE II vypadá jako dobrá hra, která se velice blíží realitě a přitom si zachovává jednoduché ovládání. Trochu mě sice naštvalo, když jsem se v prvním kole probojoval na vedoucí pozici a v posledním mě všichni předjeli, ale za to asi pánové z Crya nemohou. Po pravdě řečeno nevím, jestli už existuje MEGA RACE II v plné verzi (jestli ne, tak než magazín vyjde, tak už určitě bude); pokud ano, tak asi pouze ve verzi pro CD, protože intro a hratelné demo s jedním levelem zabralo na hard disku asi 90 MB...

George K.



Odmalička jsem měl strach z výšek, rychlosti a všech dalších věcí, které praví a, skuteční muži milují a obdivují. Jenže... z vojšky mě vyhodili, za rychlost jsem dostal pokutu a pomalu se nebylo čeho bát. Asi proto jsem se nechal zlákat a poprvé v životě se projel na horské dráze. Dokud jsem stál dole, šlo to, ale když mě obsluha začala připoutávat třetím bezpečnostním pásem, znejistěl jsem. A když se to rozjelo, vzpomněl jsem si na MEGA RACE II a chtěl jsem vystoupit. Ale už bylo pozdě.





Střílečky typu Crusader No Remorse patří k těm nejprodávanějším hrám. Tady je jedna z nich. Má 3D zobrazení, SVGA grafiku, 20 hodně akčních misí, zoom mód a umožňuje paření po síti, modemu nebo sériovém kabelu.

Tak se mi zase dostala do rukou další věcička na recenzi. Tentokrát jde o dobrou pařanskou střílečku Total Mania. Je to vcelku ještě žhavá novinka a myslím si, že se Domark Software, Inc. docela vytáhli.

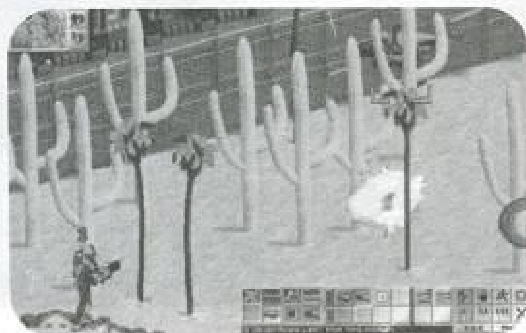
Tak a nakopneme počítač, nažhavíme Windows (pod třijedničkama nechodí síťová podpora) a 'dem na věc. Chvilka chroustání...

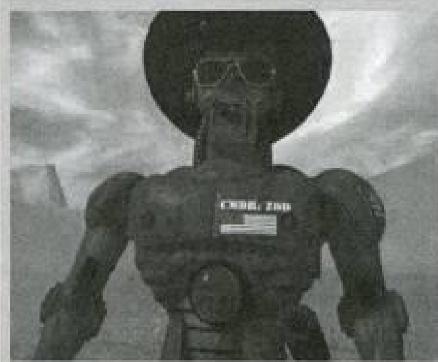
Ocitli jsme se v zasněžené krajině plné budov a robotů. Dva z nich jsou naši. 'Sou to vlastně vojáci, ale na baterky, a ty když dojdou, tak může bejt zle. A jak tak stojíme, tak se z dálky přibližují zvuky střelby a zanedlouho sou tady. Zacílit a prásk. Pořádně je pokropit, ať z těch sviní nic nezbude... Co teď? Rozdělíme se. Já jdu do těhle dveří a ty tady na mě počkej. O. K. Dveře se hlučně otevřely a zase zavřely. Je tu nějaká podivná místnost s regálama a... nějaký potvory. Rychle nabít a pár výstřelů stačí na to, aby se válely v plamenech na zemi. Cha, cha. Já jim ještě ukážu. Hele, támhle se něco válí na zemi. Vezmu to, třeba se to bude hodit. No jak by ne, dyť to sou baterky. Tak a prodloužil 'sem si život. Á, támhle sou další dveře. Šup do nich. To jsem neměl dělat. Tady ten hajzl je silnější než já. Hernajs, pěkně to do mě teda šije, rychle pryč odtud. Uf, to bylo o chlup. Radši pudu za kámošem na vzduch. Škoda, že roboti nekouřej, jinak bych si dal cigáro. Kámo, teď je řada na tobě, já si dám voraz.

No a takhle nějak by vypadal obraz této strategické střílečky. Ta SVGA grafika je fakt dobrá. Jsou pěkně vidět detaily - ty polozasněžený zelený smrčky jsou opravdu nádherný. I prostorově je to dobře udělaný, jen uvnitř budov se chvílema stává, že toho není moc vidět (ale to je zanedbatelný). Orientace v terénu je dobrá, protože hra má plynulý scroll a ještě má v rohu obrazovky mapku s body, kde je jasně vidět, kde se kdo právě nachází. A ovládání je stašně jednoduchý. Na obrazovce svítí pět šipek, se kterými se dojede myší na požadované místo a klikne se levým tlačítkem. A náš robot nebo celá skupina se dá do pohybu. Přesně na to místo, kam ukazovaly šipky. I když občas se tak divně zasekne třeba o strom, jedná-li se o větší vzdálenost. Chceme-li střílet, stačí podržet pravé tlačítko (objeví se záměrný kříž) a levým pak lze odpalovat jednotlivé rány. Během hry se dá sebrat celkem dobrý arzenál - laserová puška, pistol, plazmatická pistol, granátomet, raketomet, časovaná mina, stínová mina a detonátor stěn. S tím vším můžete operovat, pokud to najdete a zároveň náboje do některých z nich. Je to síla. S těma věcma se dá tak nádherně smažit.

Škoda, že jsem nemohl otestovat Total Manii na zasíťovaných počítačích s Windows '95. Takovej Death Match by nemusel bejt vůbec špatnej (ale stejně Doom je Doom).

P. Phillips





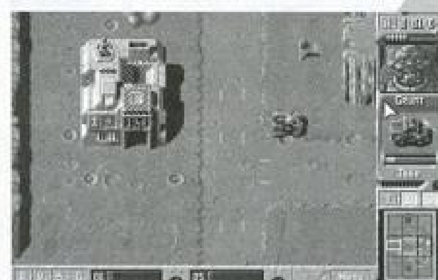
AČ JE TO ZVLÁŠNÍ, OPRAVDU SE TATO HRA JMENUJE „Z"

Tak a je tu další novinka. Tentokrát z dílny The Bitmap Brothers. Trvalo jim skoro čtyři roky, než ze sebe něco vypotili. Stojí to ale za to. Jednoduchý název „Z" neznamená vůbec nic jednoduchého a obyčejného.

Na to, abyste se mohli kochat tímto programem se mnou vám stačí písíčko se čtyřiosmšestkou (DX2) na šedesátišesti megahertzích, cédéromka, osm mega paměti a asi tak třicet na disku. Jo a ještě myš, bez té je vám zetko k ničemu. A ten, kdo má zvukovou kartu nejen uvidí, ale i uslyší.

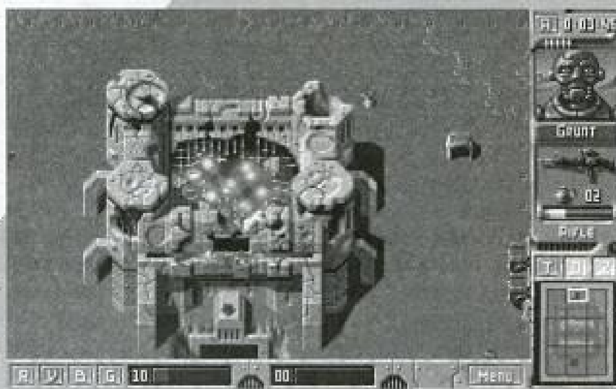
Tak a honem zpátky ke hře. Z je realtimeová bojová strategie. Značí to, že máte svou jednotku, kterou ovládáte tak, abyste dosáhli co nejlepšího výsledku. Samozřejmě, že proti vám bojuje nepřítel, kterým je váš kolega nebo počítač. A toho musíte porazit.

A teď trochu konkrétně. V zetku se to hemží pouze roboty. Mají dvě barvy - červenou a modrou. Jedni jsou samozřejmě



vaši. No a ty ovládáte. Bojové území je rozděleno na teritoria. V každém z nich je vlajka. Podle ní poznáte, komu tento prostor patří. Na většině teritorií jsou továrny, které vyrábí roboty nebo stroje. Můžou sloužit vám nebo soupeři. Záleží na vlajce, která se u továrničky nalézá. Je zvláštní, že vy vůbec nic nevyrábíte a ani nestavíte. Vše probíhá automaticky a záleží jenom na čase a na tom, jaká továrnička vám patří. Vy musíte pouze dobývat kóty (tedy vlajky) a stroje (jeepy, tanky, střelecká hnízda apod.). Další zvláštností je, že robot má jinou životnost než stroj. Takže nejdřív skolíte robota a stroj můžete klidně dál obsadit svým a pokračovat v činnosti. Ovšem ani technika nevydrží věčně a někdy vyletí do vzduchu (tak krásně se roztrhne a kousky letí po krajině). Teď mi došlo, že jsem zapomněl na to nejdůležitější - na cíl hry. A tím je zničení nepřátelské pevnosti. Někdy do ní nemusíte ani pálit, když počítač pozná, že máte obrovskou převahu a zničí ji sám (o ten efekt ovšem nepřijdete).





Hra má nádherně veselé videosekvence s tlachajícími roboty, popíjejícími pivo. Je vidět, že Bitmap Brothers neztratili smysl pro humor a dali si na hře opravdu záležet.



Z nemusíte hrát jenom na jednom počítači. Program umožňuje hraní po sériovém kabelu, modemu nebo po síti. Pak se teprv ukáže, kdo z vás je nejlepší.

Co říci závěrem? Je to fakt bomba. U této hry se určitě nebudete nudit. Stále můžete vymýšlet nové a nové strategie na zničení svých protivníků. Zkoušet účinnost zbraní. Reakce počítače na vaše akce atp. Majitelé zvukových karet jistě ocení pěknou doprovodnou hudbu a hlavně zvuky a klábosení robotů. Ten, kdo má SVGA grafickou kartu pozná její neskonalou výhodu. Na obrazovce uvidí daleko větší plochu, čímž se mu bude hra daleko lépe ovládat a grafika bude tak pěkně jemná. A to jsem nemluvil o krásně plynulém rolování obrazovky. Je to prostě pastva pro oči a uši.

Je ovšem jedna věc, kterou bych autorům vytknul. Ta inteligence robotů mohla být vyšší. Je mi jasné, že programovat umělou inteligenci není žádná sranda, ale místo malých podvůdků v nestejném počtu robotů a bojové síle na začátky hry mohli hru vypustit klidně i o pár měsíců později a strategii myšlení trochu dopilovat. Teď tady mluvím skoro jako kdyby byla hra nějak strašně jednoduchá. To v žádném případě. Určitě vám dá pořádnou práci prokousat se všemi levely až do toho dvacátého.

Řekl bych, že Z je opravdu jedna z těch nejlepších realtimeových bojových strategických her. Myslím, že tuto teorii potvrdí každý, kdo tuto hru spatří buď jako demo nebo jako plnou verzi. Přeji vám tedy mnoho sil k dobývání pevností a rychlé myšlenkové pochody ke zdolání nepřátel nebo svých síťových kolegů.

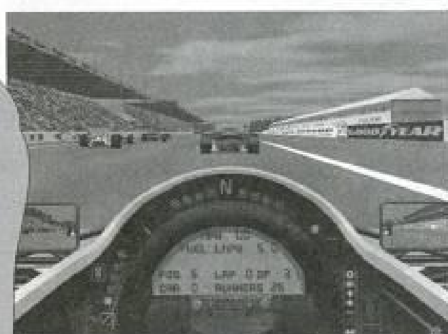
P. Phillips



GRAND*prix*2

Dnes se podrobněji podíváme na velice pěkný simulátor GRAND*prix2* od firmy Micro Prose, který nás přenese do světa závodů Formule 1. Myslím si, že je jedním z nejlepších.

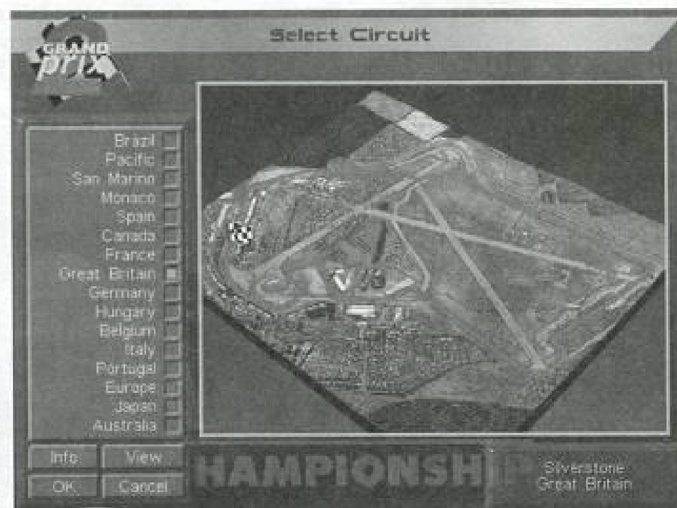


















Jako první po zakoupení této hry vás jistě udiví váha krabičky. Je to tím, že kromě cédéčka, registrační karty, reklamního letáčku a rychlého průvodce je v ní i celkem silná barevná brožurka (160 stran) s podrobným popisem programu, nastavení a obrázky všech tratí (vše je doprovázeno fotografiemi vozů a osobností ze skutečných závodů).

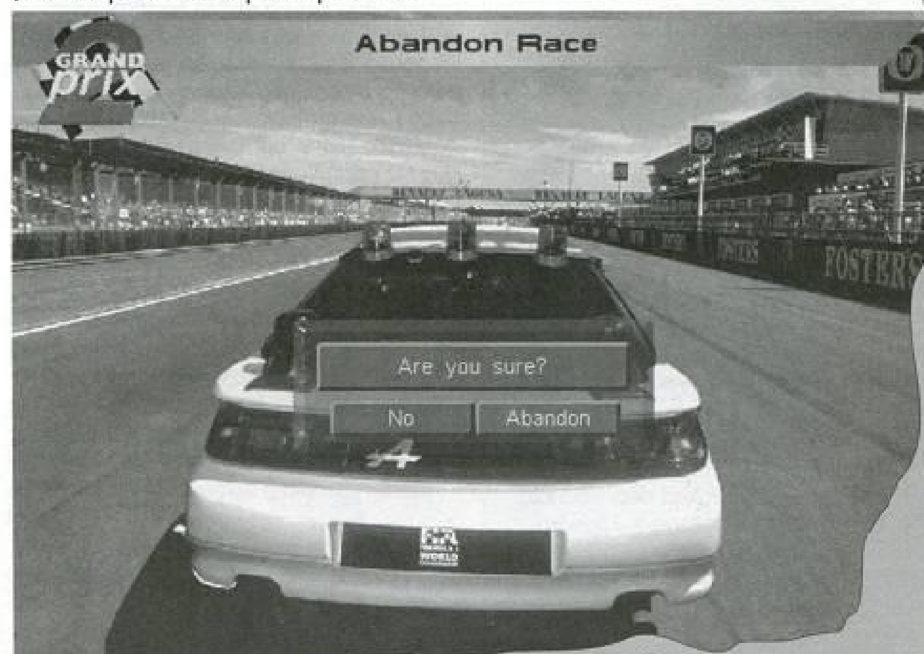
Tato hra od MicroProse vám bude běhat na počítači kompatibilním s IBM PC s procesorem řady 486 na 66 megahertzích (doporučena je DX4). Dále potřebujete 8 MB RAM, double-speed CD-ROM, grafickou kartu VGA, MS-DOS 5.0 nebo Windows '95, 15 mega na hardu a myš. Program podporuje hraní po modemu nebo po síti, zvukové karty Sound Blaster, Gravis UltraSound a ProAudio Spectrum a také pedály s volantem nebo joystick.

A nyní již pár slov k samotné hře... Stojíte v startovním poli jako poslední a čekáte až se rozsvítí červené světlo a v zápětí zelené. Vyrazíte. Start je první příležitost, jak se dostat na co nejlepší pozici. Po rozprášení starovního pole stačí jen kopírovat ideální trasu po silnici a snažit se v optimálních situacích předjet soupeře. A jak už to tak bývá, dojet do cíle na co nejlepší pozici. Tak takhle nějak by vypadal stručný popis této hry, ale ona ve skutečnosti poskytuje mnohem víc. Vrhneme se třeba na okruhy. Je jich celkem šestnáct: Autodromo Jose Carlos Pace v Brazílii, TI Circuit Aida v Japonsku, Autodromo Enzo & Dino Ferrari v Itálii, Circuit de Monaco v Monaku, Circuito de Catalunya ve Španělsku, Circuit Gilles Villeneuve v Kanadě, Circuit de Nevers ve Francii, Silverstone Circuit ve Velké Británii, Hockenheimring v Německu, Hungaroring v Maďarsku, Circuit de Spa-Francorchamps v Belgii, Autodromo Nazionale di Monza v Itálii, Autodromo do Estoril v Portugalsku, Circuito de Jerez ve Španělsku, Suzuka Circuit v Japonsku a Adelaide Grand Prix Circuit v Ausrálii. U každého je mapka se znázorněním tratě, směru jízdy a startem/cílem. Na každém okruhu si můžete zajet kvalifikační závod a podle výsledného času se zařadit na příslušné místo ve startovním poli. (Čas se dá uložit na disk). Během závodu si můžete vyzkoušet plno druhů ovládání. Můžete si zapnout automatické přibržďování před zatáčkami, automatické řazení, nastavení správného směru jízdy (když dostanete hodiny), hru bez poškození vozidla, přerušovanou čáru na silnici, zobrazující optimální dráhu automobilu, indikátor rychlostního stupně v příští zatáčce a redukci plynu při smyku. Pro začátečníky je výhodné mít zapnuty tyto všechny vymoženosti (a i tak to není nic jednoduchého protlačit se na první místo). Program ještě nabízí plno pohledů z vozu, na vůz a z pozic jiných závodníků. Když už jsme u toho obrazu, tak hra běží buď v rozlišení VGA nebo SVGA (vyžaduje lepší grafickou kartu a rychlejší počítač). Rychlost hry se dá ovlivňovat množstvím vykreslených detailů. Záleží na vás, jestli budete chtít vidět hory, diváky, mraky... Program má ještě plno dalších nastavení, ale o těch se tu už nebudu zmiňovat (všechny je najdete v manuálu).

Když už jsme u toho manuálu, tak ještě pár slov o něm. Jak jsem se již zmínil v úvodu - má stošedesát barevných stránek, což není tak málo. Již podle toho množství je vidět kolik má celý program nastavení (všechna jsou samozřejmě dopodrobna popsána). V brožurce mě asi nejvíce zaujaly přílohy (je jich třináct). Je v nich třeba popis barevných praporků, které můžete během závodu spatřit - jak vypadá ten na startu, v cíli, co znamená červený, černý, žlutý, černo-bílý, žlutý s červenými pruhy atp. Zajímavá je i část s obrázky projíždění zatáček, tak aby byly co nejrychlejší, předjíždění v určitých situacích a způsoby zamezení smyku a jejich následné vyrovnání. No, a jako bonbónek je tu seznam stájí a jezdců startujících v roce 1994, jejich data a výsledky. Třeba stáj Williams-Renault: jejich adresa je Williams Grand Prix Engineering, Basil Hill Road, Didcot, Oxfordshire, OX11 7HW, Great Britain; rokem založení je rok 1969; první Grand Prix se účastnili v Argentině; generálním ředitelem je Frank Williams; technickým ředitelem je Patrick Head; používají motor Renault RS6 V10 a podvozek Williams FW 16B...

Hra je to opravdu pěkná. Pokud máte nastaven grafický režim SVGA, rychlý počítač a zapojenu zvukovou kartu, vypadá závod celkem realisticky. A hlavně, užijí si profíci i začátečníci.

P. Phillips



škola programování v PASCALU

5. část

V tomto článku uzavřeme přehled příkazů jazyka Pascal; tím ale samozřejmě náš seriál článků nekončí. Jazyk Pascal sice není bohatý na příkazy, ale jeho skutečná síla spočívá v množství standardních podprogramů, které jsou pro něj vytvořeny. Co je to **podprogram**, to se dnes také dozvíte, včetně stručného návodu, jak takový podprogram napsat - podrobně se budeme podprogramy zabývat v příštím čísle. Samozřejmě ani dnes nebudou chybět příklady.

15. Příkaz CASE

Příkaz **case** patří spolu s příkazem **if** mezi **podmíněné příkazy**. Umožňuje rozvětvení programu do několika větví v závislosti na hodnotě výrazu ordinálního typu, který slouží jako tzv. **selektor**. Syntaxe příkazu **case** je následující:

❑ ***příkaz case***

case selektor **of** *případ;*...
[else *příkaz*] **end**
{**podle hodnoty** selektor **vyber** *případ*}
[**jinak proveď** *příkaz*] konec}

❑ ***případ***

konstanta [...konstanta], ... : *příkaz*

Příklad:

```
case i of
0,2,4,6,8: Write('Sudé < 10');
1,3,5,7,9: Write('Liché < 10');
10..100: Write('V roz. 10-100')
else Write('Záporné nebo>100')
end;
```

Po vyhodnocení selektoru se provede příkaz v tom případu, ve kterém je uvedena konstanta, rovnající se hodnotě selektoru, nebo rozsah konstant (zadaný jako interval hodnot ve tvaru počáteční_hodnota .. konečná_hodnota), do něhož hodnota selektoru patří. V jednom případu může být uvedeno několik konstant (rozsahů konstant), oddělených čárkou. Je-li stejná hodnota selektoru uvedena v několika případech, provede se pouze příkaz v prvním nalezeném případu. Pokud není hodnota selektoru obsažena v žádném z případů, provede se příkaz za else (je-li uveden, jinak se neprovede nic).

16. Příkaz FOR = cyklus

Poslední z **příkazů cyklu** je příkaz **for**. Použijeme jej tehdy, známe-li dopředu počet opakování určeného příkazu (příkazů). Počet opakování cyklu určuje tzv. **řídící proměnná** ordinálního typu. Příkaz uvnitř cyklu se provádí pro všechny hodnoty řídící proměnné v mezích zadaného intervalu:

❑ ***příkaz for***

for *ordinální_proměnná := výraz1* **to/downo** *výraz2* **do** *příkaz;*
{**pro všechny hodnoty** *ordinální_proměnné* **z intervalu** *výraz1* **až** *výraz2* **opakuj** *příkaz*}

Řídící proměnná příkazu **for** musí být deklarována jako lokální[1] v bloku, obsahujícím příkaz **for** a musí být ordinálního typu. Výrazy udávající počáteční a konečnou hodnotu intervalu musí být s touto proměnnou kompatibilní. Tyto výrazy se vyhodnocují pouze **jednou** na začátku provádění cyklu a změna jejich hodnot v průběhu cyklu nemá na provádění příkazu vliv. Vnořený příkaz se provede postupně pro všechny hodnoty řídící proměnné, které leží v intervalu od počáteční hodnoty do konečné hodnoty včetně. Pokud je v příkazu použita klauzule **to**, musí být ordinální číslo počáteční hodnoty (*výrazu1*) menší nebo rovno ordinálnímu číslu konečné hodnoty (*výrazu2*), jinak se cyklus neprovede ani jednou. Při použití klauzule **downto**, musí být ordinální číslo počáteční hodnoty (*výrazu1*) vyšší nebo rovno ordinálnímu číslo konečné hodnoty (*výrazu2*), v opačném případě se cyklus též neprovede. Hodnoty proměnné se potom probírají „odzadu", tj. směrem od následníka k předchůdci. Na rozdíl od jiných programovacích jazyků není v jazyku Borland Pascal možné zadat **krok** cyklu, hodnota řídící proměnné (resp. její ordinální číslo) se každým průchodem cyklu mění o jedničku.

Příklad:

```
(1)     for X := 'A' to 'Z' do
        Write(' ', X, ' ', Ord(X));

(2)     for i :=  S1 to S2 do
        begin
        N := N + i
        S1 := N; {tento příkaz nemá
na provádění cyklu vliv}
        end;
```

Uvnitř těla cyklu **for** se nedoporučuje měnit hodnotu řídící proměnné, průběh cyklu pak nemusí odpovídat očekávání a může dojít i k **zacyklení** programu. Hodnota řídící proměnné po ukončení cyklu **není** jazykem definována - i pokud si experimentálně ověříte, že po skončení cyklu má řídící proměnná stále stejnou hodnotu, raději na to nespoléhejte, různé verze překladače se mohou chovat různě.

17. Shrnutí příkazů

V tuto chvíli již znáte většinu příkazů jazyka Pascal, proto si uděláme malou rekapitulaci. Příkazy Pascalu se dělí na dvě základní velké skupiny: **jednoduché** a **strukturované**. **Jednoduchý** příkaz je takový příkaz, který v sobě neobsahuje žádné příkazy další. Mezi jednoduché příkazy patří **přiřazovací příkaz** (:=), **příkaz procedury**, **příkaz skoku** (**goto**) a **prázdný příkaz**. Příkaz skoku je určen ke změně posloupnosti vykonávání příkazů a používá se pouze ve vyjímečných případech[2]. Prázdný příkaz nevykonává žádnou činnost a není tvořen žádným znakem - je zaveden pro zlepšení čitelnosti programu v některých strukturovaných příkazech - jeho existence pro nás prakticky znamená pouze to, že v textu můžeme uvést samotný středník všude tam, kde se očekává příkaz, bez prohřešku proti syntaxi. **Strukturované** příkazy jsou příkazy, skládající se z jiných příkazů, které lze vykonat postupně (**složený příkaz** a příkaz **with**), podmíněně (**podmíněné příkazy**: **if** a **case**) nebo opakovaně (**příkazy cyklu**: **repeat**, **while** a **for**). Příkaz **with** se používá při práci se záznamy.

18. Podprogramy

Systematický přístup k tvorbě programů spočívá v rozdělení složitějšího problému na řadu podproblémů a v samostatném řešení těchto jednodušších problémů.

Takový postup programování se nazývá **programování shora dolů** a je jedním ze základních principů **strukturovaného programování**. V programovacích jazycích je pro potřebu tvorby strukturovaných programů zavedena možnost napsání **podprogramu**. **Podprogram** je relativně samostatná část programu, která řeší některý dílčí problém, např. provedení posloupnosti několika často se opakujících úkonů s rozdílnou sadou dat nebo výpočet nějaké hodnoty.

V jazyce Pascal je možné vytvářet dva druhy podprogramů:

- procedury
- funkce

19. Procedury

Procedura je podprogram, který provádí určenou posloupnost příkazů. **Deklarace procedury** v programu se skládá ze záhlaví procedury a z bloku procedury, je ukončena středníkem:

- ***deklarace procedury***

  záhlaví_procedury; blok;
- ***záhlaví procedury***

  procedure *identifikátor [seznam_formálních_parametrů]*

Složenému příkazu v bloku procedury mohou předcházet **lokální deklarace**, které popisují datové objekty, platné pouze pro danou proceduru. Tyto datové objekty jsou použitelné pouze uvnitř procedury. V proceduře je možné využívat i datové prvky, nadeklarované vně procedury (globální datové prvky), což ale vede k nepřehlednosti programu a je zdrojem častých chyb. Navíc se procedura obsahující globální datové prvky špatně přenáší do jiných programů. Proto jsou pro komunikaci procedury s programem zavedeny **parametry procedury**[3]. Parametry jsou datové prvky, určené k přenášení dat do a z podprogramu. Parametry se definují v záhlaví procedury **seznamem formálních parametrů**.

Podprogram procedury se uvnitř programu vyvolá **příkazem procedury**:

- ***příkaz procedury***

  identifikátor_procedury [seznam_skutečných_parametrů]

Pokud byl v deklaraci procedury uveden seznam formálních parametrů, musí být za identifikátorem procedury v příkazu procedury uveden seznam **skutečných parametrů**.

Příklad:

```
{toto je deklarace procedury}
procedure Vypis_znaky (Z:Char;
N:Integer);
  var I : Integer;
  begin
    for I := 1 to N do Write(Z);
  end;

{toto je volání procedury}
Vypis_znaky('*', 15);
```

20. Funkce

Funkce je podprogram, jehož úkolem je vypočítat a předat volajícímu programu nějakou hodnotu. Deklarace funkce se podobá deklaraci procedury:

- ***deklarace funkce***

  záhlaví_funkce; blok;
- ***záhlaví funkce***

  function *identifikátor [seznam_formálních_parametrů]:popis typu*

Složenému příkazu v bloku funkce mohou předcházet **lokální deklarace**, které popisují datové objekty, použitelné pouze uvnitř bloku funkce. Popis typu na konci záhlaví funkce udává typ hodnoty, kterou bude funkce vracet. Uvnitř bloku funkce musí být alespoň jednou uveden **přiřazovací příkaz**, který přiřazuje identifikátoru funkce příslušnou hodnotu:

- ***přiřazení výsledku funkce***

  identifikátor_funkce := výraz;

Výsledkem funkce bude poslední hodnota, přiřazená identifikátoru funkce v průběhu jejího provádění. Princip použití **parametrů funkce** je stejný jako u procedur. Parametry se definují v záhlaví funkce **seznamem formálních parametrů**.

Podprogram funkce se volá uvedením zápisu funkce jako operandu uvnitř výrazu. Pokud byl v deklaraci procedury uveden seznam formálních parametrů, musí být za identifikátorem funkce v zápisu funkce uveden seznam **skutečných parametrů**:

zápis funkce (ve výrazu)identifikátor_funkce [seznam_skutečných_parametrů]

Příklad:

```
{toto je deklarace funkce}
function prepona (a,b:Real): Real;
  begin
    prepona := sqrt(sqr(a)+sqr(b));
  end;

{toto je volání funkce}
Writeln('Zadej odvěsny');
Readln(x,y);
Writeln('Přepona trojúhelníku je',
prepona(x,y));
```

Ing. Dušan Smetana

---

poznámky:

1) O lokalitě, neboli **definičním oboru** proměnných, která souvisí s **blokovou strukturou programu** se dozvíme v některém z příštích článků seriálu.

2) Vzhledem k zbytečnosti příkazu skoku pro psaní strukturovaných programů se zde nebudeme o tomto příkazu zmiňovat; pokud se bez skoku nemíníte obejít, musíte jeho používání nastudovat n nějakém jiném textu.

3) Viz. **parametry procedur a funkcí** v příštím dílu.

Příklad 6.

Výpočet faktoriálu přirozeného čísla.

Zadání: Napište program, který vypočítá faktoriál zadaného přirozeného čísla.

Způsob řešení: Faktoriál N! pro N přirozené je definován jako součin všech přirozených čísel z intervalu od 1 do N. Faktoriál 0! je roven 1.

Vstup: přirozené číslo N

Výstup: faktoriál N!

```
program priklad_6; {Výpočet fakt.
N}
const  fakt : Real = 1;
var    n, i : Byte;
begin
  Writeln('Zadejte přir. číslo N
(od 1 do 255)');
  Readln(n);
  for i := 2 to n do
     fakt := fakt * i;
  Writeln('N! = ', fakt);
end.
```

Příklad 5.

Jednoduchá kalkulačka.

Zadání: Napište program pro realizaci jednoduché "kalkulačky" - vstupem programu budou dva operandy typu Real a znaménko základní matematické operace (+, -, *, /), výstupem bude výsledek příslušného výpočtu.

Způsob řešení: Pro rozhodování o tom, kterou operaci vykonat, použijeme příkaz case.

Vstup: operandy n1, n2, znak operace

Výstup: výsledek operace

```
program priklad_5;
          {Jednoduchá kalkulačka}

var    n1, n2 : Real;
       oper : Char;
begin
  Writeln('Jednoduchá
kalkulačka:');
  Write('Zadejte první operand:
');
  Readln(n1);
  Write('Zadejte operaci (+, -, *,
/): ');
  Readln(oper);
  Write('Zadejte druhý operand:
');
  Readln(n2);
  Writeln('Výsledek výpočtu: ');
  case oper of
    '+' : Writeln(n1:10:2, '+',
n2:10:2, '=', (n1+n2):10:2);
    '-' : Writeln(n1:10:2, '-',
n2:10:2, '=', (n1-n2):10:2);
    '*' : Writeln(n1:10:2, '*',
n2:10:2, '=', (n1*n2):10:2);
    '/' : Writeln(n1:10:2,
':', n2:10:2, '=',
(n1/n2):10:2)
    else Writeln('Neznámá
operace - nelze vypočítat!)
  end
end.
```



H_2O

TYP HRY

Logická hra

ZÁPLETKA

Jak již název sám napovídá, bude se jednat o vodu. O tu také v celé hře jde. V určitém okamžiku začne téct (někdy pěkným proudem) z horní části obrazovky směrem dolů. Tam je vždy nějaký otvor, do kterého má většina kapek dopadnout. Samozřejmě teče všude okolo, jen ne tam, kam má. Vy máte právě za úkol usměrnit tok pomocí bombiček, bloků a mostů. Veškeré vaše snažení je omezeno časovým limitem, který ne vždy je dostačující. Hra svým principem v mnohém připomíná Lemmingy.

KONFIGURACE

IBM PC 386/33, VGA, HDD

cena 80,- Kč



Desert Strike

TYP HRY

Střílečka

ZÁPLETKA

Tato hra vychází ze svého předchůdce Jungle Strike. V té jste létali s helikoptérou v pralese, tady je pod vámi poušť. Ze své základny (letecká loď) na moři směřujete na pevninu, kde máte zničit nepřátelské továrny, vojenské základny a radarové systémy a naopak zachránit své spolubojovníky a ukořistit bedny se střelivem a pohonnými látkami pro delší existenci vašeho bojového vrtulníku. Všechny nepřátelské základny jsou samozřejmě střeženy technikou a jakmile se k ním přiblížíte, dostanete se do palby.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD

cena 80,- Kč



KingPin

TYP HRY

Kuželky

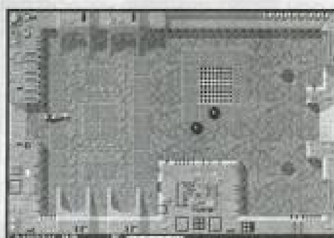
ZÁPLETKA

KingPin jsou prostě kuželky. Se svým chlapíkem soutěžíte proti počítači nebo kolegům. Je to vlastně děsně snadné. Postavíte se správně k dráze, zvolíte sílu vrhu a pak přijde to nejtěžší, a to je zvolit ten správný úhel. Je to zvláštní, ale většinou koule skončí ve žlábku podél dráhy. A když už se člověku podaří namířit do kuželek, shodí jich co nejméň. Určitě se ale najdou borci, co to natřou i počítači. Ale mezi ty já rozhodně nepatřím. Zajímalo by mě, jestli i ve skutečnosti je to tak náročná hra.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, HDD

cena 80,- Kč



Operation Carnage

TYP HRY

Střílečka

ZÁPLETKA

Pokud rádi ničíte nepřátelské objekty, které se na vás hrnou ze všech stran, je tato hra určena právě vám. Ve změti chodeb se musíte prodírat mezi příšerkami a řezat je hlava nehlava. Pokud vymydlíte všechny v místnosti, ve které se právě nacházíte, otevřou se vám dveře do další, ve které dostanete další nášup příšerek. Občas po mrtvolce něco zůstane, a když to seberete, tak se vám přičtou body, nebo se vám zlepší zbraň. Takhle se musíte prokousat všemi místnostmi a nasbírat co nejvíce bodů.

KONFIGURACE

IBM PC 486, 4MB RAM, HDD

cena 140,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
PROXIMA, Tržní 17, Děčín
PROXIMA, Písečná 22, Cheb
Klub602, Martinská 5, Praha 1
Consul, Pálenická 28, Plzeň
Microel, Květinová 883, Orlová
Miroslav Školný, Rolnická 5, Brno
Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
TM Computer, Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
Didaktik s. r. o., Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
G+H Tomáš Smejkal, Novomeského 7/15, Trenčín
Elektron servis U opatrovny 283/12, Liberec



Arcade Pool

TYP HRY

Kulečník

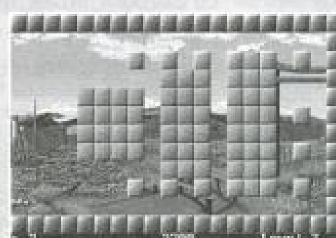
MYŠLENKA

Tento simulátor kulečníku vám bude jistě připomínat ten ze Spectra. Ano, je opravdu skoro stejný. Co k němu dodat? Snad jen to, že je to klasický biliár s šesti dírami ve stole. Před každým štouchem se vám zobrazí dráha bílé koule. Můžete si zvolit sílu úderu a faleš. No, a vše ostatní už je na vás, jaký máte odhad v úhlech, falších a úderu. Můžete hrát proti počítači nebo se svými kolegy. Ale stejně je lepší si vzít pár drobných mincí a skočit si někam na ten skutečný.

KONFIGURACE

IBM PC 386DX, 4MB RAM, VGA, HDD, myš

cena 80,- Kč



Twinblok

TYP HRY

Bourání zdí

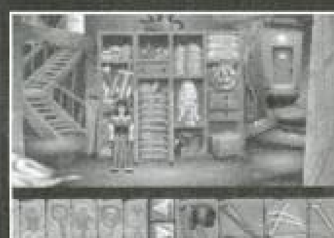
MYŠLENKA

Tuto hru jistě znáte už ze staříčkého Spectra, na kterém nesla název Arkanoid. Princip zůstal stejný, jen grafika je trochu někde jinde. Pro ty, kteří nikdy Arkanoid neviděli, stručný popis této hry. Na obrazovce jsou rozmístěny krychličky, které musíte bourat míčkem. Ten odrážíte pálkou na levé straně. Její velikost je proměnlivá, tak jako počet míčků ve hře. Pod většinou krychliček se totiž skrývá překvapení...

KONFIGURACE

IBM PC 386SX, 4MB RAM, VGA, HDD, myš, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Flight of the Amazon Queen

TYP HRY

Adventura

MYŠLENKA

Jste pilot, kterému byla svěřena do rukou slavná Theresa Russell. Vaším úkolem je odvézt ji na Amazonku. Je to vaše poslední šance, jak získat peníze na opravu vašeho staříčkého letadla. Samozřejmě to nebude tak lehké, jak se může zdát. Hned v úvodu vás zamkne váš sok v pokoji, aby vám překazil kšeft. Musíte uniknout ze zajetí hotelového pokoje a nepříjemných strážců. Bude vás to stát hodně přemýšlení a nápadů.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, SVGA, HDD, myš

cena 80,- Kč

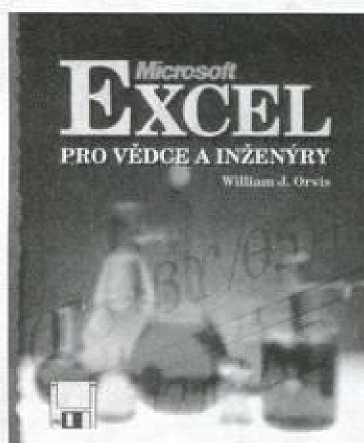


CorelDRAW 6.0

Podrobná uživatelská příručka

Autor : Jiří Hlavenka
Vydavatel : Computer Press, srpen 96
Počet stran : 350 stran
Koncová cena : 270 Kč

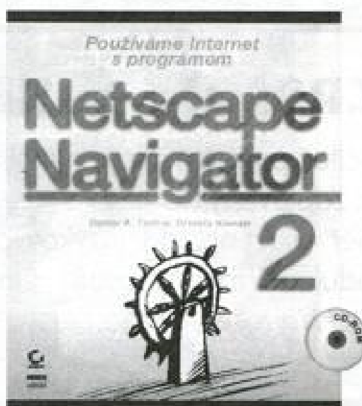
Plnobarevná publikace k zatím poslední verzi oblíbeného programu CorelDRAW 6.0! ve které najdete podrobný popis práce s programem, desítky tipů a triků, řadu cvičení a několik set barevných ilustrací. Samozřejmě nechybí pečlivé vysvětlení všech novinek v šesté verzi programu a nepřijdete ani o popisy nových modulů. Tato kniha, popisující CorelDRAW! 6.0, je první na našem trhu.



Microsoft Excel pro vědce a inženýry

Autor : William J. Orvis
Vydavatel : Computer press
Počet stran : 500 stran + disketa
Koncová cena : 360 Kč

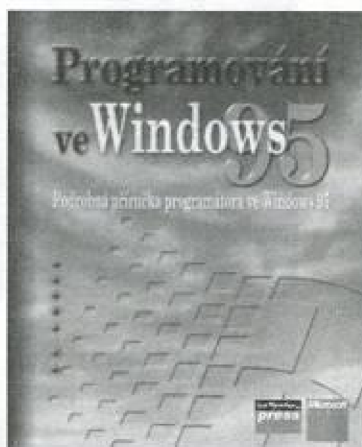
Zřejmě jediná kniha tohoto druhu na světě si nyní nalézá cestu v českém překladu i do našich zemí. Desetitisícům techniků a vědců se tím otevírá pole k nejen hlubšímu, ale především k užitečnějšímu využití programu, který mají určitě ve svém okolí k dispozici. Kniha přistupuje k využití inženýrských a vědeckých funkcí a schopností Excelu právě z pozice praktika - vědce nebo inženýrau funkce jsou vždy ilustrovány na reálných příkladech, které též doprovázejí knihu na přiložené disketě. Pro ty, kteří jsou „hladoví po vědění", se v knize nabízí pochopení a zvládnutí nástrojů Visual Basicu, s jehož pomocí mohou vytvářet nejen nové funkce, ale doslova celé inženýrské systémy a zachovat přitom eleganci a průzračnost tabulkového kalkulátoru Excel.



Netscape Navigator 2

Autor : D. A. Tauber, B. Kienan
Vydavatel : Computer Press
Počet stran : 345 stran + CD-ROM
Koncová cena : 185 Kč

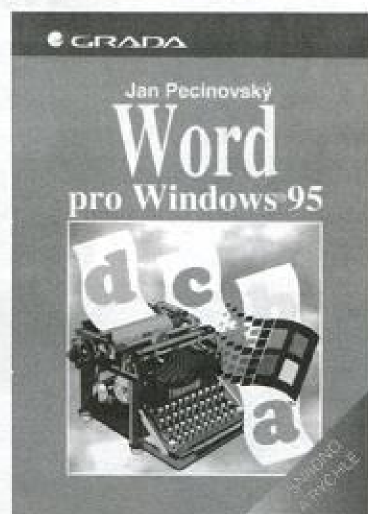
Ač je práce s programem Netscape Navigator interaktivní a snadno pochopitelná, dostane se běžný uživatel při samoučitelském přístupu jen na několik procent možností, které Navigator nabízí; velmi pravděpodobně také bude dělat řadu úkonů zdaleka ne nejrychlejší a nejšikovnější formou. Proto přichází na pomoc tato kniha - je nejen dobře napsanou referenční příručku k programu, ale také ukazuje spoustu cestiček, triků a postupů, jak nejlépe pracovat s obrovským bohatstvím Internetu a World Wide Webu.



Programování ve Windows 95

Autor : Microsoft Press
Vydavatel : Computer press
Počet stran : 630 stran
Koncová cena : 385 Kč

Další skvělá publikace přímo od Microsoft Pressu. Kniha obsahuje popis architektury Win 95 a rozdíly mezi Win 3.x a Win 95. Dále je tu popsána tvorba aplikací a to i s podporou multimédií a elektronického pera. Kromě toho je tu také popis rozšíření MS-DOSu, dlouhých jmen souborů či popis služeb virtuálních počítačů. A navíc je zde návod k tvorbě lokalizovatelných aplikací a aplikací pro Střední východ. Tato skvělá publikace by neměla chybět v rukách každého zkušeného uživatele. Stejně jako Windows 95 Reource Kit se i tato publikace stane u nás Bestsselerem.



Word pro Windows 95

Snadno a rychle

Autor : Jan Pecinovský
Vydavatel : Grada
Počet stran : 136 stran
Koncová cena : 99 Kč

Kniha zkušeného autora je koncipována jako vstupní učebnice pro začínající uživatele lokalizované verze textového procesoru *Word 7 pro Windows 95.* Autor však nezahrnuje čtenáře záplavou nejrůznějších specialit, ale soustřeďuje se na důkladné vysvětlení základních principů a postupů potřebných pro každodenní práci.
Kniha je přitom psána velice čtivě a obsahuje řadu zajímavých postřehů a užitečných rad. Ocení ji každý, kdo se chce rychle naučit práci s tímto vynikajícím programem a netrvá přitom na důkladném zvládnutí všech nuancí jeho ovládání.

Martin Grupač
a kolektiv autorů nakladatelství Computer press a Grada

Všechny uvedené tituly si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA.

Microsoft Cinemania 96

Doby, kdy byl multimediální počítač pouhým snem několika počítačových nadšenců, jsou už dávno pryč a dnešní obchody jsou doslova zaplaveny CD disky s více či méně podařenými multimediálními tituly. Na CD-ROM dnes naleznete téměř všechno, od jazykových výukových systémů až po naučný slovník. Tentokrát si povíme něco o produktu firmy Microsoft - Cinemania 96. Jde o, jak jinak, než multimediální databázi filmů ze seriálu aplikací Microsoft Home.



Cinemania není jen "hromada" informací typu "hledej a nic nenajdi", ale jde o ucelenou a provázanou databázi informací o autorech, hercích, filmech a vůbec o všem co se kolem filmu motá. Je řešena hypertextově (tzn. menu se vytváří přímo v textu), takže si můžete například u seznamu herců hrajících v daném filmu přímo vybrat informace o té které filmové hvězdě. Můžete si vyhledat část dialogu, obrázek z filmu či dokonce videosekvenci.

Po výběru funkce z hlavního menu programu se objeví kompletní seznam položek databáze, který lze pomocí dalších voleb filtrovat (např. pouze filmy, pouze osobnosti) a lze vybrat i tematiku filmu (komedie, thriller, atd.). Program umožňuje i připojení pomocí modemu. Takto si můžete "stáhnout" přehledy o nejnovějších filmech a udržovat svou databázi stále aktuální. Firma Microsoft uvádí měsíční update informací. Cinemania umožňuje i vytváření vlastních seznamů oblíbených filmů, takže informace, které potřebujete častěji, jsou uspořádány na jednom místě a připraveny pro okamžité použití.

Jak jsme se již zmiňovali, je Cinemania 96 multimediální aplikace, vyžaduje tedy multimediální počítač. Firma Microsoft uvádí, že Cinemania poběží už na sestavě PC 386 s 8 MB RAM, CD-ROM double speed, zvukovou kartou a SVGA monitorem. Já bych doporučil minimálně 486 a CD-ROM alespoň quad speed, abyste nestrávili půl života čekáním. Cinemania je psána pro systém Windows 95, nebo Windows NT 3.5 a vyšší. Nepoběží tedy pod Windows 3.x.

Program Cinemania 96 je určen především pro filmové nadšence - jak uvádí obal "...a movie fan's dream...", ale využijí ho i obyčejní smrtelníci. Můžete se s počítačem poradit, zda na ten či onen film jít, či ne, o čem film je, kdo ve filmu hraje atd.





Celkově lze říci, že Cinemania 96 je povedená multimediální aplikace, využívající vizualizačních možností počítače. Lze ji jen doporučit do domácí multimediální knihovny.

TH

(Ilustrační obrázky jsou z Formanova muzikálu „Vlasy" (Hair), z americké komedie „Policajt z Beverley Hills" (Beverley Hills Cop) a z oskarového snímku „Forest Gump").



ŠIFRY & POČÍTAČ 4. DÍL

Od jednoduché transpozice v tabulce se opět vracíme k jednoduché substituci neboli záměně, kterou poněkud vylepšil italský architekt **Leon Battista Alberti** (1404-1472). Jeho vylepšení spočívá jednak v tom, že dolní - ***šifrová abeceda je rozházená***, jednak v tom, že po domluveném úseku textu, například 50 písmen, se proužek šifrovací (tj. dolní) abecedy ***posune o 1 znak*** vpravo nebo vlevo. Šifrovací klíč v posunu 0 vypadá takto:

					A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V		X	Y	Z				
...	V	B	N	M	Q		E	R	T	Z	U	I	O	P	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Y	X	C	V	B	N	M	Q		E	...

V **horním** proužku se čtou písmena OT a v **dolním** příslušná písmena ŠT.

Otevřený text **BOLESLAV** se zašifruje při posunu dolního proužku **vpravo**:
v úseku 1-50 jako: **WGSTLSQC**
v úseku 51-100 jako: **QFARKAMX** atd.

Při **dešifrování** čteme šifru v **dolním** proužku a otevřený text v **horním** proužku.

Kdybychom si chtěli vytvořit ***inverzní abecedu pro dešifrování***, museli bychom vytvořit tyto abecedy pro každý posun, protože nejsou stejné! V našem případě je dešifrovací tabulka pro posun 0:

ŠT:	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V		X	Y	Z
OT:	K	X	V	M	C	N	O	P	H	Q	R	S	Z	Y	I	J	A	D	L	E	G		B	U	T	F

Při posunu spodní abecedy šifrovací tabulky o 1 místo vpravo má dešifrovací tabulka tvar:

ŠT:	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V		X	Y	Z
OT:	L	Y		N	D	O	P	Q	I	R	S	T	A	Z	J	K	B	E	M	F	H	X	C	V	U	G

Všimněte si, k jaké změně došlo. Umíte již napsat spodní řádky dešifrovacích tabulek i pro další posuny?

Luštění probíhá stejně jako v případě jednoduché záměny. Podle četností a opakování je třeba ***odhalit délku domluveného úseku***, při kterém nastává posun. Přitom je třeba využívat faktu, že posun se děje stále stejným směrem pouze o 1 znak. Než přistoupíte k luštění, vyzkoušejte si, jakou informaci vám poskytne odhalení stejného slova OT zašifrovaného v různých úsecích textu nebo ***porovnání četností písmen v úsecích***.

Rozluštěte šifrový text:

PQBTL AHAHK HULOJ OJOLP BEUJI HDBPL DJAPQ BEULS HRJNJ PBILR
HIEUT RCXWE DSOGJ ZJVNE ZNVNP OCVEZ IZABZ GVAXM XSDWX BZCDP
EUGNE XDZRX TKEAC OKUTQ RIJMP KWCFV PIBHJ ZEKSA ITINM EQCJM
SIJMQ JDIQR CSCVK DEWGY DQXNF WXYDX ASQTF YPNHO FYEYG VTING
WKEFN GWGYF SNCWL NEYPW FBDPV KNKLC LIJJCG FQJYQ ATFLW QJCLQ
AFQAC AEQJG KACLU JFRSJ KDUJT TREZF XYDOQ TWTGZ QZQXT ZJXPC
XLDOQ OXECO PXYZQ OXQDR ARLXC TOARS

Nápověda: V textu se vyskytuje několikrát slovo POCITAC.

Mgr. Jiří Janeček

(pokračování příště)

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být (vzhledem ke svému rozsahu) publikovány na stránkách PROXIMA magazine.

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč.
(v objednávce uveďte „disk Šifry & Počítač"+velikost média)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (součást MS-DOSu) na PC.



HP SURE STORE

Už jste někdy slyšeli CD-R? CD-R není jen tak obyčejný kompaktní disk jaký znáte a není to ani CD-ROM. Zajímavostí tohoto média však je, že může být i zvukovým diskem i CD-ROM. Jde totiž o jednorázově zapisovatelný kompaktní disk (CD-Recordable).

Když se na tento disk podíváte, překvapí vás jistě barva jeho nosné vrstvy - disk je totiž barevný a ne stříbrný jako klasické cédéčko. Já osobně jsem viděl modrý, zelený a zlatý povrch. Jde o vrstvu citlivou na světlo, do které lze pomocí speciální CD mechaniky "vypálit" až 650 MB dat či 74 minut zvukového záznamu. No, a o této mechanice si dnes něco povíme. Měl jsem možnost otestovat mechaniku SureStore 4020i od firmy HP. Jde v podstatě o klasickou interní SCSI CD-ROM mechaniku se čtyřnásobnou rychlostí. Firma Hewlett Packard si dala záležet jak na vzhledu mechaniky tak i na využitelnosti v různých systémech a na spolehlivosti, jak je ostatně u výrobků HP obvyklé.

V krabici kromě samotné mechaniky naleznete i instalační disketu a CD, kompletní dokumentaci ke všem programům a řadič SCSI pro sběrnici ISA. Instalace je velice jednoduchá jak ve Windows 3.x tak i ve Windows 95. Ve Windows 95 stačí pouze nainstalovat ovladač SCSI a o zbytek se postará systém sám. Ve Win 3.x musíte nainstalovat ovladač SCSI a ovladač CD-ROM. Program SETUP pro Windows (je na disketě pouze jeden) pozná, jaký systém používáte, a nainstaluje vše, co potřebujete. Na přiloženém kompaktu naleznete několik programů pro výrobu CD. Pokud chcete "vypálit" datové CD použijte programu Easy-CD (případně Easy-CD 95). Ve Windows 3.x tento program přidá do menu FileManagera další roletu, pomocí které můžete velice jednoduše sestavit sadu souborů pro vypálení a následně vypálit. V případě Windows 95 stačí "přetáhnout" požadované soubory na plochu program Easy-CD a z něj potom vypálit CD.

Pokud si chcete sestavit vlastní remix skladeb z CD, je k tomu jako stvořený program Easy-CD Audio. Jde v podstatě o přehrávač CD, ale můžete si playlist sestavit z více CD. Po spuštění vypalování vás program požádá o vložení zdrojového CD, potom o cílové atd.

Další programy, které na CD naleznete jsou Magic Lantern - prohlížeč PhotoCD, Alchemy Personal - Data management a 1-minute guide - minutový průvodce pro začínajícího uživatele.

Mechanika je, jak již bylo řečeno, pro čtení čtyřrychlostní (600kB/s), pro zápis dvourychlostní(300kB/s). Protože přísun dat při vypalování nesmí být přerušen, mělo by zdrojové médium zvládnout předávat data alespoň rychlostí 600kB/s, což však dnešní pevné disky dokážou bez nejmenších problémů.

A proč zrovna vypalovací mechaniku? Dovolte mi malé srovnání poměru cena/kapacita.

Uvedeme si poměrné ceny za 1MB u nejpoužívanějších médií.

Zařízení	Cena za 1MB
Floppy disk	15,-
Pevný disk	7,50
Zip drive	6,50
CD-R	1,00 - 1,70

Popisovaná vypalovačka CD-R stojí něco málo přes 26.000 bez DPH (vzhledem ke stáří článku již jistě míň, pozn. redakce), takže se hodí spíše pro podniky či velké skupiny jednotlivců. Vaše data si však můžete nechat na CD-R vypálit u nás v Proximě (viz ceník v tomto čísle).

TH



BJC-210

HARD WARE

Nejlevnější barevná inkoustová tiskárna!



Firma Canon přenesla touto tiskárnou barevný tisk z kanceláří do domácností. Barevný tisk v jejím podání je snadno dostupný a snadno použitelný. Mimo běžný papír tiskne také na lesklý papír, průsvitné fólie, obálky a prostřednictvím speciální fólie „T-Shirt transfer" dokonce na tkaniny.

Nová tiskárna BJC-210 konstrukčně vychází z nejúspěšnějších černobílých inkoustových tiskáren. Jednoduchým přidáním volitelné barevné kazety se z ní stala barevná tiskárna pracující v prostředí Windows.

Tiskárna BJC-210 nahrazuje v nabídce Canonu model BJ-200, resp. BJ-200ex. Od své předchůdkyně se liší především možností již zmíněného barevného tisku a podstatně nižší cenou. Tato tiskárna používá tiskové hlavy s 16-ti tryskami pro každou z barev CMY a s 64-mi tryskami pro černou. Při 7.5% pokrytí stránky je možno vytisknout přibližně 100 barevných stran o rychlosti 0.24 str./min.

Dvoukartridžový systém umožňuje osadit tiskárnu jednou černou náplní o dvojitém obsahu, což ve výsledku znamená ještě rychlejší a kvalitnější tisk. Rychlost černobílého tisku se pohybuje okolo 3.4 str./min.

Standardní rozlišení tiskárny je 360x360 dpi, avšak při černobílém tisku lze docílit i vyššího 720x360 dpi.

Obsluha této malé tiskárny je neuvěřitelně jednoduchá. Prakticky se stará sama o sebe. Nicméně i tak má velmi silnou softwarovou podporu a případné nastavení a ovládání tiskárny lze provádět prostřednictvím dodávaných programů přímo z počítače, a to jak v prostředí DOS, tak Windows.

Specifikace tiskárny:

rozlišení:
360x360 dpi
s vyhlazováním obrysů 720x360 dpi

tiskové hlavy:
64 trysek pro černou hlavu
16 trysek pro každou barvu CMY

rychlost tisku:
čb (BC-02) 3.4 str./min
barevný (BC-05) 0.24 str./min

papír:
formát - do A4
zásobník na 100 listů

čeština:
Latin 2

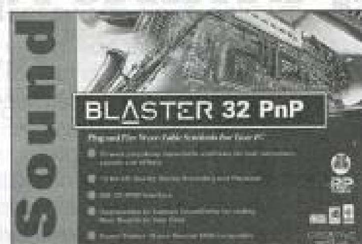
vstupní buffer:
40 kB (BC-02)
17 kB (BC-05)

rozhraní:
paralelní Centronics a kompatibilní

ostatní:
emulace IBM X24e, LQ 510
hlučnost <45 dB(A)
váha - 2.6 kg
rozměry: 347 x 207.6 x 176.3 mm



Sound Blaster 16
zvuková karta 16 bitů, 3 650 Kč



Sound Blaster 32
zvuková karta 32 bitů, 5 390 Kč



Canon BJC-210
stolní inkoustová tiskárna, 6 290 Kč



Star LC-90
jehličková tiskárna, 4 290 Kč

LANGMaster

Chcete se učit anglicky a máte doma či v zaměstnání k dispozici osobní počítač PC? Výborně, právě pro vás je určen program LANGMaster. Jde o programový balík pro Windows, ve kterém najdete vše potřebné pro výuku anglického jazyka. Základní balík programu se prodává v několika modifikacích členěných podle obtížnosti. Dále si můžete vybrat verzi s jedním, dvěma či třemi CD-ROM. Ve verzi s jedním CD je pouze program LANGMaster a slovník (viz dále). Na dalších dvou discích jsou knihy v angličtině včetně cvičení a grafického a zvukového doprovodu.



Programový balík LANGMaster obsahuje LANGMaster Collins COBUILD, což je multimediální výkladový slovník určený začátečníkům i pokročilým studentům angličtiny, v němž je správná výslovnost namluvena anglickými mluvčími. Slovník obsahuje slovní zásobu současného anglického jazyka spolu se základní terminologií a frazeologií. Ve slovníku naleznete všechna hesla včetně gramatických tvarů a příkladů v podobě psané i mluvené, téměř 40.000 výkladů a více než 30.000 příkladů. Slovník umožňuje vyhledávání podle hesla, gramatického tvaru či fráze. Samozřejmostí je i prostředek k procvičování správné výslovnosti.

Dalším celkem programu LANGMaster je LANGMaster READERS, což je řada multimediálních knih na CD-ROM. Tato knihovna krásné literatury je samozřejmě také členěna na několik stupňů obtížnosti. Základem jsou knihy edice Heinemann Guided Readers anglického nakladatelství Heinemann Ltd. Tyto knížky jsou kompletně ozvučené a rozšířené o řadu cvičení a ilustrativních obrázků. Všechny texty jsou namluveny anglickými mluvčími, přístup ke zvuku je možný na úrovni vět i jednotlivých slov. Důraz je kladen na nácvik správné výslovnosti - k tomuto účelu slouží prostředek dovolující nahrát si pomocí mikrofonu vlastní výslovnost a porovnat ji s anglickým originálem.

LANGMaster je k dispozici v několika jazykových verzích, takže si uživatel může vybrat jazyk, ve kterém s ním bude program komunikovat.

Součástí programu LANGMaster je i nejméně populární, leč neopomenutelná část výuky cizího jazyka, a sice učení se slovíčkům, frázím a vazbám a jejich následné procvičování. Tato část nese název RE-WISE a je založena na statistické analýze popisující procesy zapomínání již jednou nabytých vědomostí. Jde v podstatě o cyklus otázka-odpověď, ve kterém jsou otázky kladeny v textové případně zvukové podobě. Ideou této metody je zachovat ve studentově paměti co nejvíce naučených faktů a zároveň minimalizovat počet nutných opakování. RE-WISE minimalizuje zapomínání rozvržením opakování znalostí v přesně stanovených časových intervalech, sleduje křivky zapomínání a neustále přizpůsobuje opakovací mechanismus konkrétnímu studentovi.

A nyní něco málo o nárocích programu. LANGMaster požaduje minimálně počítač PC 386, VGA grafickou kartu, mechaniku CD-ROM, zvukovou kartu kompatibilní s Windows, myš, 4MB operační paměti, 8MB volné diskové kapacity a minimálně Windows 3.1. S instalací programu jsme neměli žádné problémy a navíc program „umí česky", takže vám ještě dříve, než vás zaplaví hromadou anglických slovíček, srozumitelně poradí, jak provést instalaci.

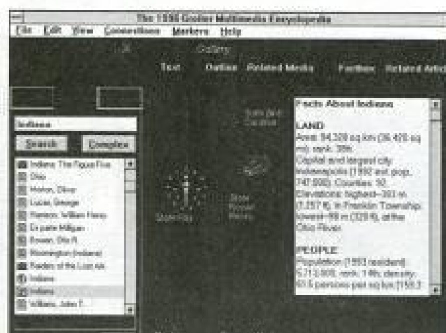
THA

VYBRALI JSME PRO VÁS
CD-ROM LANGMaster



Multimediální encyklopedie Grolier '96

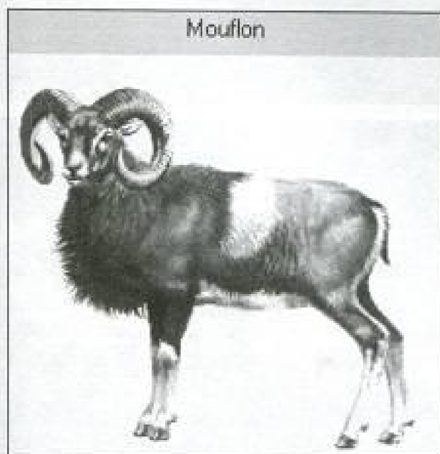
Grolier '96 je dalším pokračováním úspěšné ředy multimediálních encyklopedií. Verze pro rok 1996 obsahuje 32731 hesel. Samozřejmostí je provázanost: v mnoha komentářích jsou některé texty zvýrazněné jinou barvou (u nich pak můžeme hledat další vysvětlení), k jednotlivým položkám si mohu nechat vypsat seznam pojmů, kde jsou další údaje, popř. i seznam médií s dalšími údaji (fotografie, mapy, ...).



K jednotlivým heslům může být k dispozici text, obrázek, zvuk, "fakta" (platí pro státy: vlajka, hymna, mapka, základní údaje), mapa, film či tabulka. Jednotlivá hesla si můžeme buď nalistovat (pokud hledáte něco v celém seznamu 32 tisíc hesel, je to velice velice pomalé), nebo si můžeme nechat vypsat seznam hesel podle nějakého klíčového slova, které je v komentářích k jiným heslům obsaženo. Vyhledávání je překvapivě rychlé: např. zadáme-li Czech (Čech, Český), dostaneme za 5 sekund seznam 150 hesel, v jejichž komentářích se slovo Czech vyskytuje. Zadání klíčového slova může být i kombinované (např. se současným výskytem jiného slova). Pro srovnání uvádím přehled několika hesel s počtem výskytů v jiných položkách: computer (490), Africa (1521), Czech (150), sex (331), Christ (542), Corsica (34), mammal (94), pig (67), Proxima (4), Ultrasoft (0), Havel (15), Atlanta (105), Beatles (21).

Množství informací obsažených v Grolierovi můžete posoudit z tohoto přehledu, kde je uvedeno množství textu popisujícího dané heslo (v kilobajtech, resp. odpovídající počet stran).

Mouflon

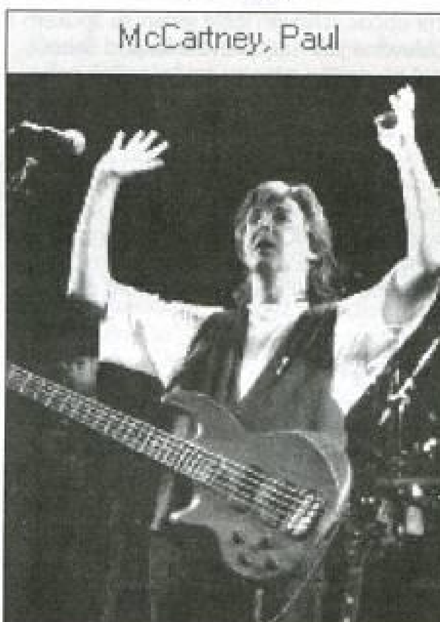


Encyklopedie má tyto části: položky (articles), galerie (gallery), atlas, časová osa (timeline), průkopníci (pathmakers) a přehled událostí (yearbook). Jinak řečeno, představíme-li si Groliera jako knihu, máme vlastně několik knih s různým pohledem a s různými údaji, které jsou navzájem propojeny elektronickými odkazy.

Část první: položky (articles) - 32 731 hesel. Vše, co u Grolierů "dali dohromady" a co se vešlo na kompaktní disk.

Galerie (gallery) - 8 375 hesel, obvykle jsou to obrázky nebo fotografie, mapy, popř. zvukové ukázky a tabulky.

McCartney, Paul

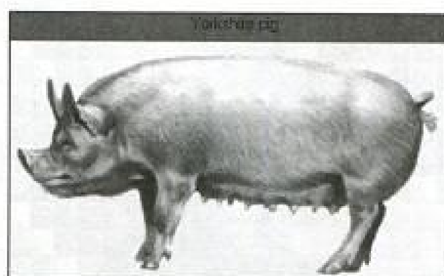


Atlas - postupným výběrem se můžete dostat na mapy jednotlivých států. O podrobnosti mapy si můžete udělat takovýto obrázek: u České republiky najdete krajská a větší okresní města, velké řeky a náznak větších pohoří.

Časová osa (timeline) - přehled hlavních událostí v historii (např. okolo 2000 let před naším letopočtem - Mínojská civilizace na Krétě).

Průkopníci (pathmakers) - se dělí dále na přehled cestovatelů a objevitelů (Vasco de Balboa, Jacques Yves Cousteau, Gagarin,...), umělců (umělecké a stavební styly a jejich představitelé), sportovců (padesát nejznámějších), myslitelů (vědců, filosofů a náboženských vůdců), inovátorů (Edison, Nobel a jim podobní jako např. Walt Disney) a jako poslední je přehled 50 nejlepších amerických novel.

Yorkshire pig



Přehled událostí roku - zachycena je doba od ledna 1994 do června 1995. V každém měsíci je popsána jediná charakteristická událost (obvykle válka, zemětřesení či olympijské hry).

Závěrečný verdikt: Grolierova encyklopedie je velice povedený titul. Ovládání je velmi intuitivní a komfortní. Množství informací, které je na jediném CD obsaženo, je téměř neuvěřitelné. Rozhodně jej můžeme doporučit všem, co touží po vzdělání. Texty a obrázky lze přímo z programu vytisknout, popř. uložit do Clipboardu, takže si student může dělat vlastní "výpisy" bez nutnosti tupě opisovat. Celý titul je samozřejmě v angličtině. Pro ty, co ještě nyní odkládají její výuku na neurčito to podle mě znamená velmi pádný důvod urychleně začít. Bez angličtiny to zkrátka již nepůjde a pokud ano, budeme za platit drahou daň v podobě omezení na (v případě takových informačních zdrojů) velice úzký výběr titulů českých, pohříchu většinou nízké kvality...

Petr Podařil

Georgia State Capitol, Atlanta



DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

TwinBlok - Tento styl hry znáte jistě už z dob starého dobrého Spectra. Tam se objevoval třeba pod názvem Arkanoid nebo Krakout. Tady má název TwinBlok a je od americké firmy Webfoot Technologies, Inc.



Konfigurace

K rozběhnutí TwinBloku vám bude stačit počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem 80386sx nebo vyšším, jedním mega paměti, grafickou kartou VGA a MS-DOSem. Jako ovladače můžete použít myš a joystick. Hra podporuje celou řadu zvukových karet. Jsou to Sound Blaster, Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Pro Audio Spectrum Plus, Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound, Windows Sound System nebo Aria Sound Cards. Na hudbu vám ale nestačí pouze zvuková karta - musíte mít spuštěnu i EMS. Pokud hru spustíte z Windows 3.x nebo Windows 95, neuslyšíte žádnou hudbu ani zvuky.

Wo co gou...

Je to strašně jednoduché. Na obrazovce je jakési účko nepravidelného tvaru s otvorem na levé straně. Tam se nachází váš nástroj, tedy pálka. Hra začíná výstřelem míčku do hracího pole, ve kterém se nacházejí bloky. Ty musíte míčkem rozbíjet.

Překážky

Základní myšlenka zní: zničte je! Když zasáhnete bloky - explodují, zmizí, změní vaší pálku na cosi více (nebo méně!) účinného nebo přetransformují míček v něco užitečného nebo zlomyslného.

Nejhorší ze všeho je děsivý smíšek. Ten nedělá nic. Je to míček přeměněný v roztomilou a chlupatou kouli, která je strašně užitečná - nedělá s bloky vůbec nic, dokud se nezmění zpět v modrý míček. Některé z bloků dají míčku ošklivou rotaci a ten si pak dělá, co chce, jakoby létal v nějakém nehomogenním poli. Zrotovat ho můžete také úderem pálky za pohybu, něco jako při stolním tenise, ale to jen změní směr pohybu a nechová se nepředvídatelně. Čím déle je míček ve hře, tím rychleji se pohybuje a tím méně máte času na jeho zasažení. Některé efekty jsou načasované a skončí po vypršení časového limitu.

No, a do dalšího levelu se dostanete vymícením všech bloků.

Znaky

Po výbuchu jednobarevných bloků je pod nimi občas schován ještě jeden se znakem (ty očíslované jich mají právě tolik pod sebou), který po dalším zásahu změní míček nebo pálku. Znak modré koule znamená míček navíc, znak kruhové šipky rotaci míčku, znak velké a malé pálky zvětšení nebo zmenšení odrazové plochy, bombička zruší bloky v sousedství, duha znamená další level, červená koule změnu míčku na červený - ten ruší vše jediným zásahem a smíšek změní míček na chlupatou žlutou kouli, která je tam na dvě věci...

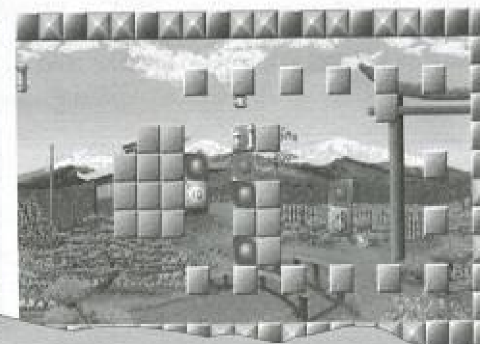
Strategie

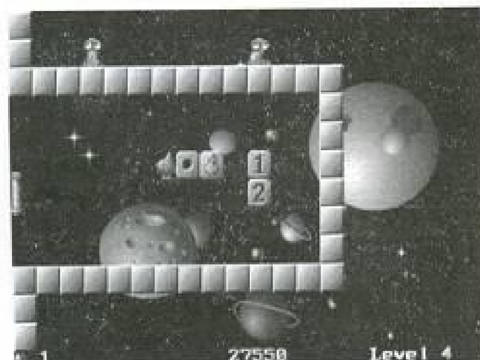
Každý level byl testován, zdali ho lze dohrát - je možné dokončit všechny levely. (Netestoval jsem je já, ale výrobce).

Dříve než vypustíte míček do hry, podívejte se, jak jsou bloky rozmístěny. Občas může být účinnější soustředit se na jednu část, prolomit hradbu a dostat se za ni. Někdy je lepší střílet do bloků bezmyšlenkovitě.

Dva hráči

Abyste se mohli radovat z TwinBloku s kamarádem, vlezte do obrazovky nastavení a zvolte si ovládání, které chcete používat. Nemusí být navzájem stejná.



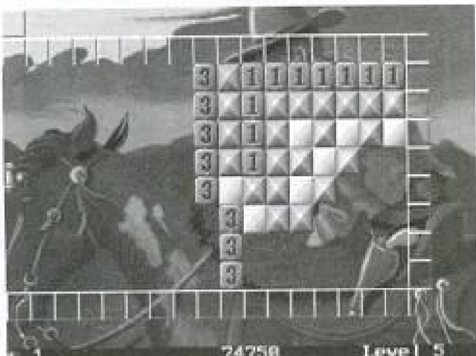


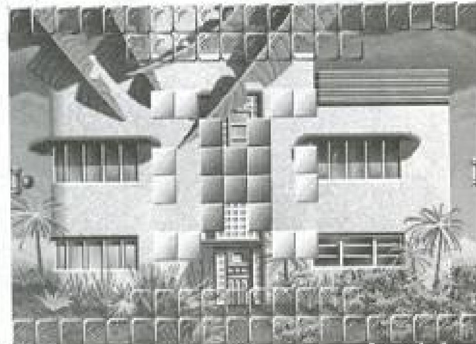
Můžet dokonce hrát hru dvou hráčů sám. Stačí si zvolit u obou hráčů stejné ovládání.

Závěr

Řekl bych velice pěkně udělaná jednoduchá hra. Má výhodu v tom, že i když projdete všechny levely, můžete klidně začít od začátku, protože ne vždy se vám podaří projít level stejným způsobem a na stejný počet ztracených míčků. Chcete-li vědět více o hrách od Webfoot Technologies, Inc., stačí se podívat na internetovskou stránku http://www.WebfootGames.com/ nebo využít schránky e-mail:Webfoot@msn.com.

P. Phillips





PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...



ZMODERNIZOVAT SI POČÍTAČ JE DOBRÁ VĚC...

Docela jsem se dobře zasmál (trochu zlomyslně), když jsem četl problémy různých lidí v předcházejících číslech časopisu v rubrice Skoč do zdi. Inu, netrvalo dlouho, a i já jsem nebyl ušetřen legrácek, které si komponenty výpočetní techniky na uživatele vymýšlí.

Byla doba, kdy jsem byl nadšeným uživatelem 286ky. Byla v ní čtyřicítka disk (tedy plných 42 MB, typ 17, abych byl přesný). Doba si ale žádala víc a já onu 286ku postupně modernizoval. Dnes je z ní 586, ale to jen na okraj. Není to tak dlouho, co se mi naskytla přes známosti možnost odkoupit za směšně nízkou cenu staré komponenty z jistého podniku, který je už nepotřeboval. A tak jsem postavil znovu onu 286 do jiné odkoupené skříně a z ostatních odkoupených komponentů (motherboard a HDD 42 MB ležel dlouho předlouho ve skříni a utopicky doufal, že ještě někdy k něčemu bude dobrej... dočkal se). A tak jsem měl 586 a 286. Oba počítače šlapkaly výborně (286 tedy poněkud pomaleji).

Doba si ale žádala víc a mě se zachtělo zmodernizovat si 286 za velmi levný peníz na něco na dnešní dobu sice nemoderního, ale rozhodně rychlejšího (když už na nic jiného, tak abychom mohli alespoň ve chvílích volna, kterých není moc, hrát s Doláčem Pokorným, Petrem Paškem, Tomášem Mikulenkou nebo Honzou Janůchem - to jsou moji kamarádi - síťové hry). A tak jsem sehnal podobným způsobem jako v minulém případě motherboard 486DLC. Přendal jsem tedy základní desku (ostatní díly tam zůstaly ve stejném složení) a nastavil BIOS na harddisk typu 17. Jaké to bylo ale nemilé překvapení, když se někdy MS-DOS spustil, někdy ne. A když jo, tak mi AVG někdy hlásilo vira, někdy zase, že je můj počítač čistý jak dětská prdelka (promiňte to přirovnání). Zato NDD (Norton Disk Doctor) hlásil pokaždé nějakou chybu, tedy pokaždé nějakou jinou. Někdy nad ním hardwarové problémy zvítězily a disk doktor se při hledání diagnózy psychicky zhroutil (chudák). Když už mi nabídl problém vyřešit, odsouhlasil jsem mu to. Situace byla čím dál tím horší, disk doktor se podobal některým doktorům opravdovým, kteří pořád stávkují a nic nedělají (těm poctivým a schopným se moc omlouvám, ty teď nemám na mysli). Radost z toho, že nic nemusím přeinstalovat, byla přinejmenším v Prčicích.

Stále mi vrtalo hlavou, proč když harddisk s 286 fungoval v naprosto stejném nastavení (tedy stejný počet hlav, sektorů na stopu a počet stop) bezvadně a teď ne. Poslední kapkou pro mě byl marný pokus harddisk zformátovat, když po trpělivě vyčkaných dvou hodinách se na disku objevilo 30 MB vadných sektorů a celých 12 MB připravených k použití!!! Nový disk by byl řešením, ale na účely, které jsem zamýšlel, by tato malá kapacita přece jen stačila...

Pořád jsem se s diskem nechtěl rozloučit, jiné disky (půjčené z různých zdrojů) fungovaly se 486 výborně. Až pak mi svitlo. Zkusím použít autodetekci HDD, která u 486DLC (procesory DLC využívají motherboardů platformy AT 386) nebývá zvykem, a tak jsem jí v BIOSu nečekal a navíc mě to ani v prvních chvílích nenapadlo, protože když to je jednou typ 17, tak by to měl být typ 17 navždy!!! Naštěstí jsem tu autodetekci objevil a také zkusil. Objevily se úplně jiné údaje o počtu hlav, stop a sektorů na stopu. Disk jsem zformátoval bez jediného vadného sektoru a funguje dodnes. Jak je ale možné, že s původním nastavením fungoval s 286 a 386 (ano, zkoušel jsem ho i tam) a na 486DLC ne, je nevyřešená záhada, která mě ale po pravdě řečeno už ani moc nezajímá.

A ponaučení? Kdyby se Vám něco takového stalo, řešení se jmenuje IDE HDD AUTO DETECTION. A pokud jí příslušný motherboard nemá, jdi prostě tam, kde jí mají, jak říká jedna známá reklama...

A jen tak na okraj, rozhodl jsem se odhalit své jméno (ne že by bylo v minulosti tajné, ale zkrátka dřív nebyla potřeba), aby mi případní adepti neposílali dopisy do redakce označené pan LN a podobně...

Luboš Novák
alias -LN-

proxima MAGAZINE

Počítače PC

Zboží	Cena bez DPH	s DPH

Počítače PC - za hotové i na leasing

Pentium 100 MHz	35 729,51	43 590,00
(PCI architektura, 256 kB synchr. cache, 16 MB RAM, 1 200 MB pevný disk, klávesnice Chicony, myš, zvuková karta BTC 1831, CD-ROM Mitsumi 4x, reproduktory Commodore 120 Watt)		

Zvukové karty

"Mozart" BTC 1831	1 303,28	1 590,00
Sound Blaster 16 OEM	2 286,89	2 790,00
Sound Blaster 32 PnP	4 827,87	5 890,00

Mechaniky CD-ROM

Panasonic Double Speed *(Non-IDE)*	818,85	999,00
Mitsumi Quad Speed IDE	1 631,15	1 990,00
GoldStar 4x Speed IDE	1 885,25	2 300,00
GoldStar 8x Speed IDE	3 606,56	4 400,00
Vertos 8x Speed IDE	3 524,59	4 300,00

Aktivní reproduktory

Genius HiFi Speaker Pro *(120 Watt)*	1 598,36	1 950,00
Encore 25 Watt	754,10	920,00
Encore 120 Watt	1 245,90	1 520,00

Diskety - výrazné snížení cen!!!

Verbatim 3,5" HD, formát IBM	14,75	18,00
3M 3,5" HD, formát IBM	19,67	24,00
Sony 3,5" HD, formát IBM	15,57	19,00

Paměti RAM

1 MB 30 pin	270,49	330,00
4 MB 30 pin	975,41	1 190,00
4 MB 72 pin	942,62	1 150,00
8 MB 72 pin	1 885,25	2 300,00
16 MB 72 pin	3 770,49	4 600,00

Výroba CD-ROM

Základní sazba	476,19	500,00
Snížená sazba	428,57	450,00
5 a více kopií, základní sazba	380,95	400,00
5 a více kopií, snížená sazba	333,33	350,00

CD-ROM média

Verbatim	245,90	300,00
Maxell	254,10	310,00
Sony	295,08	360,00
Kodak	245,08	299,00

Mechaniky ZIP drive

ZIP Drive 100 MB *(paralelní port)*	6 442,62	7 860,00
ZIP médium 100 MB	565,57	690,00

Pevné disky

Seagate/Conner 540 MB	4 442,62	5 420,00
Western Digital 850 MB	5 122,95	6 250,00
Western Digital 1200 MB	6 295,08	7 680,00
Western Digital 1600 MB	7 614,75	9 290,00
Hewlett Packard 1600 MB	6 901,64	8 420,00

Diskety 3,5" formátované pro PC

3M	19,67	24,00
Verbatim Datalife Plus	18,03	22,00
Verbatim Datalife	14,75	18,00
Verbatim Datalife barevné	16,39	20,00
Maxell	14,75	18,00
Sony	15,57	19,00
Noname "Scientific Data Base"	11,48	14,00
Čistící disketa	40,16	49,00

Disketové boxy

3,5"/ 2 ks.	12,30	15,00
3,5"/ 5 ks.	16,39	20,00
3,5"/ 10 ks.	22,95	28,00
3,5"/ 50 ks	98,36	120,00
3,5"/ 100 ks	139,34	170,00

Pásky do tiskáren Epson

LX-100	98,36	120,00
LX-400	57,38	70,00
FX-1050	73,77	90,00
LQ-100	98,36	120,00
LQ-550	61,48	75,00
LQ-1070	73,77	90,00
DFX-5000	295,08	360,00

Pásky do tiskáren Star

LC 10	45,08	55,00
LC 200	81,97	100,00
LC 2410	65,57	80,00
LC 24-30	90,16	110,00
LC 24-30 barevná	221,31	270,00
LC 240	155,74	190,00
LC 90	90,16	110,00

Pásky do tiskáren NEC

P2+	106,56	130,00
P20	139,34	170,00

Pásky do tiskáren Fujitsu

DL 3300	90,16	110,00
DL 900	98,36	120,00

Pásky do tiskáren Hyundai

HDP 920	147,54	180,00

Pásky do tiskáren Citizen

Swift 24	81,97	100,00

Cartridge pro ink-jet tiskárny HP

HP 51626A	695,72	850,00
HP 51629A	695,72	850,00
HP 51625A	742,62	906,00
náplň do HP 51626A	614,75	750,00

Tonery do laserových tiskáren HP

HP 92298A	3073,77	3750,00
HP 92274A	2049,18	2500,00
HP C3906A	1635,25	1995,00

Cartridge do bubble-jet tiskáren Canon

BC-01	795,08	970,00
BC-02	729,51	890,00
náplň do BC-01	397,54	485,00
BCI-10	508,20	620,00
BCI-11b	418,03	510,00
BCI-21b	225,41	275,00
BCI-21c	573,77	700,00
BJI-642	647,54	790,00

Cartridge do ink-tiskáren Epson

511016/Stylus 800	450,82	550,00

Myši Genius

Easy Mouse	176,23	215,00
Mouse 3	323,77	395,00
Mouse 3 Plus	557,38	680,00
My Mouse	401,64	490,00
Win Mouse 5	241,80	295,00
Win Mouse 7 Plus	274,59	335,00

Podložky pod myš

5 mm pryž	28,69	35,00
3 mm s obrázkem	49,18	60,00

Kryty proti prachu

plastový na klávesnici	20,49	25,00
na monitor, PVC	65,57	80,00
na tiskárnu A4	53,28	65,00
na tiskárnu A3	57,38	70,00

Ochranné filtry před monitor

3M AF-200L	1655,74	2020,00
Polaroid Universal II	1368,85	1670,00
Polaroid Universal I	1799,18	2195,00
Polaroid Contour III	1635,00	1995,00

Kabely

Centronics 1,8 m	36,89	45,00
Centronics 3 m	53,28	65,00
sériový 2 m	77,87	95,00
sériový 3 m	98,36	120,00
laplink sériový 2 m	163,93	200,00
laplink paralelní 2 m	147,54	180,00
síťový univerzální	65,57	80,00
síťový prodlužovací	57,38	70,00
prodlužovací klávesnice	65,57	80,00
prodlužovací VGA monit.	147,54	180,00
redukce PS/2 - DIN	81,97	100,00
redukce DB9M - DB25F	57,38	70,00
IDE plochý, HDD	90,16	110,00

Datové přepínače

manuální 2:1, 1:2	245,90	300,00
manuální 4:1, 1:4	344,26	420,00
kabel k dat. přepínači	114,75	140,00

CD-ROM aplikace

Memorary CZ - angličtina	947,62	995,00
Memorary CZ - němčina *(připravuje se)*	947,62	995,00
Jablíčko - shareware pro Mac	661,90	695,00
Kolotoč - shareware	371,43	390,00
Koruna česká *(domácí shareware)*	361,90	380,00
Kouzelná dílna *(utility pro DOS a WIN)*	361,90	380,00
Vrtulník 2 - hry	333,33	350,00
Český výběr *(domácí shareware)*	380,00	399,00
Červená lucerna - erotika	438,10	460,00
Automobily '95 - průvodce	347,62	365,00
Bohemia 1 - encyklopedie	1 190,48	1 250,00
První poč. encyklopedie	942,86	990,00
Evropané - encyklopedie	990,48	1 040,00
Panovníci Českých zemí	1 809,52	1 900,00
Vševědálek *(výukové programy)*	947,62	995,00
Zloděj - hra	504,76	530,00

Zahraniční hry na CD-ROM

The Settlers	1 419,05	1 490,00
Duke Nukem 3D	1 038,10	1 090,00
Civilization 2	1 514,29	1 590,00
Apache Longbow	1 228,57	1 290,00
Terminator Future Shock	1 752,38	1 840,00

Nové knihy

Programování ve Windows 95	376,19	395,00
Mistrovství v Delphi	809,52	850,00
Delphi - průvodce vývojáře	809,52	850,00
Česká Windows 95 *(podrob. průvodce)*	371,43	390,00
Schedule +	73,33	77,00
Lokální počítačové sítě	152,38	160,00
Works 4.0 základní průvodce	94,29	99,00
Průvodce k CD-ROM	274,29	288,00
Excel pro Windows 95 *(kapesní prův.)*	276,19	290,00
První kroky s počítačem *(nové vydání)*	46,67	49,00
Internet Kit	157,14	165,00
Windows NT 3.5	219,05	230,00
Mistrovství v Corel Draw 5.0 (+CD)	471,43	495,00
Power Point 7.0	91,80	112,00

Naše adresa:
PROXIMA - software s. r. o., Velká hradební 19,
400 01 Ústí nad Labem,
tel. 047-520 01 82, 522 09 16, fax: 520 90 39

Prodejna Ústí nad Labem:
PROXIMA - software s. r. o., OD Labe, 2. patro,
tel. 047-525 42 52

Prodejna Děčín:
PROXIMA - software s. r. o., Tržní ul. 17, tel. 0412-53 00 52

Prodejna Cheb:
PROXIMA - software s. r. o., Písečná 22, tel. 0166-43 42 06

proxima MAGAZINE PLUS

V dnešním dílu si povíme něco o nastavení základní desky a dokončíme stavbu. Základní deska musí být nastavena přesně pro daný typ procesoru, velikost vyrovnávací paměti, musí být nastaveno časování pamětí, sběrnice atd. Pokud něco nastavíte špatně, může být počítač nestabilní, nebo vůbec nemusí fungovat. K základní desce je přiložena brožurka, v níž je popsáno, jak nastavit všechny funkce základní desky. Je sice psána anglicky, ale najdete v ní všechno i v obrázkové podobě (obrázky se nemusí překládat pomocí slovníku). Je pravda, že každá základní deska je jiná, ale přece jen mají všechny něco společného - jsou to základní desky.

mohou tvořit různé kombinace obvodů statické paměti a to 16K8, 32K8 nebo 64K8 (tedy 16kB x 8bitů, 32kB x 8bitů atd.). Je proto třeba si řádně prohlédnout použité obvody a vybrat správné nastavení. Dalším oříškem může být pracovní napětí cache paměťových obvodů. Existují základní desky, které podporují 3V paměti. V případě, že máte mainboard z této skupiny, nainstalujte do patic pro cache 3V integrované obvody a do patice pro TAG RAM (osamocená patice pro cache - viz obrázek v brožurce) 5V. Tyto obvody rozeznáte podle potisku. U 3V obvodů je potisk odlišný než u 5V obvodů. Pokud mají všechny statické paměti stejný potisk, jedná se s největší pravděpodobností o obvody 5V.

Specialitou této třídy počítačů je tzv. synchronní cache (pipeline burst cache memory). Máte možnost použít zastaralejší asynchronní cache (ta je u 486tek a postup instalace a nastavování je obdobný) nebo modernější a rychlejší synchronní cache. Novější mainboardy už mají standardně osazenu synchronní cache, a proto stačí pouze zkontrolovat její velikost.

Posledním krokem je jako u 486tek vymazání obsahu CMOS paměti.

Jak jsem se již zmiňoval dříve, je u pentií většinou potřeba instalovat moduly dynamické paměti v párech.

RECEPTÁŘ NEJEN na NEDĚLI aneb UROB SI SáM

Nejprve si probereme nastavení základních desek počítačů 486. U 486tek se vyskytují procesory s různým napájecím napětím. Proto je třeba (jak už jsme se zmiňovali dříve) si toto napětí zjistit. Většina procesorů řady 486 (tedy ty modernější - 486DX4, 5x86) pracují s napětím 3,45V. Pokud hodláte použít procesor Intel 486DX2, je zde velká pravděpodobnost, že bude na 5V. V brožurce k základní desce si najděte použitý typ procesoru a nastavte příslušné propojky dle tohoto typu. Potom nastavte pracovní napětí procesoru a požadovanou pracovní frekvenci. Procesor si pracovní frekvenci základní desky násobí a tím odvozuje vlastní frekvenci. U DX2 nastavte základní desku na polovinu požadované pracovní frekvence CPU, u DX4 na třetinu a u 5x86 na čtvrtinu. Tím je procesor nastaven a můžeme se vrhnout na nastavení vyrovnávacích pamětí a všeho ostatního. U počítačů 486 je standardní velikost cache paměti 128kB. Více než 256kB nemá v tomto případě smysl, protože CPU stejně nestihne využít větší kapacitu. Důležité u vyrovnávací paměti je "složení". Tuto paměť

Před prvním zapnutím počítače doporučuji vymazat obsah paměti CMOS. K tomu je určena propojka (jumper) CMOS discharge (viz brožurka). Nastavení ostatních parametrů je u většiny základních desek v nastavení BIOSu.

U počítačů Pentium jsou zatím nejrozšířenější procesory s napájecím napětím 3.45V. Přesto je u některých základních desek možnost volby napájecího napětí. Zvolte tedy 3.45V nebo nejbližší podobnou hodnotu. V brožurce k základní desce jsou popsány pracovní frekvence procesorů buďto složením násobku a pracovní frekvence základní desky, přímou hodnotou frekvence CPU, případně oběma způsoby (nejčastější případ). Pentiové mainboardy pracují s taktovací frekvencí 50MHz, 55MHz, 60MHz a 66MHz, násobitele frekvence CPU jsou 1.5, 2, 2.5 a 3. Takže chcete-li například nastavit Pentium 75, nastavíte 50MHz pro základní desku a násobitel 1.5; obdobně pro P100 nastavte 66MHz x 1.5.

Ostatně způsob, jakým lze paměťové moduly instalovat je detailně popsán, a proto si pouze překontrolujte, zda máte paměti instalovány dokumentovaným způsobem.

Většina ostatních nastavení většinou není třeba ani u pentií ani u 486tek měnit. No a nyní přistupme ke slavnostnímu namontování základní desky do "krabice". Připojte k napájecímu konektoru na mainboardu kabely od zdroje tak, aby červené vodiče NEbyly u sebe. Potom můžete desku "zašroubovat" do case. Připojte kabely od chladiče CPU, HDD, FDD, eventuelně CD-ROM a to tak, aby červeně označený konec kabelu směřoval u všech konektorů k vývodu č. 1. Dále obdobným způsobem připojte paralelní a sériová rozhraní. Překontrolujte, zda mají všechna zařízení připojeno napájení. Do příslušných slotů v základní desce zasuňte grafickou případně zvukovou kartu a další požadovaná zařízení. Pokud si nejste jisti, zda bude vše v pořádku (a to si můžete být jen zřídkakdy), raději na-

zde odstřihnout

instalujte pouze grafickou kartu. Ostatní osaďte, až se přesvědčíte, zda počítač funguje tak, jak má.

Nyní již stačí propojit všechny kabely na zadní straně počítače (síťová šňůra, klávesnice, monitor, ...) a cvaknout vypínačem... Pokud jste postupovali správně a měli štěstí, počítač se rozběhne. Při startu podržte klávesu <DEL>, čímž se dostanete do nastavování parametrů v CMOS paměti.

Postup nastavování je opět podrobně popsán v naší oblíbené anglické "knížce", ale trochu si ho probereme. Zaměříme se na nastavovací program firmy Award. Je jednak velmi rozšířený a je až na odlišný vzhled velice podobný druhému nejrozšířenějšímu programu firmy AMI.

První položkou v menu je STANDARD CMOS SETUP. Zde se nastavuje čas, datum, typ pevného disku, disketové mechaniky a grafický adaptér. Nastavte si tedy čas, datum a disketovou mechaniku. Typ harddisku většinou "umí" nastavovací program zjistit automaticky (volba IDE HDD AUTO DETECTION). Dále zvolte v hlavním menu volbu LOAD SETUP DEFAULTS nebo podobně vyhlížející položku. Tím vyplníte obsah paměti CMOS standardními hodnotami a ono to většinou funguje. Právě jsme se dostali na hranici standardů, protože další položky v menu jsou odlišné typ od typu mainboardu. Zde tedy bude muset pomoci angličtina taková, jakou kdo ovládáte. Stručně bychom mohli shrnout možnosti asi takto: a) BIOS FEATURES SETUP - nastavení parametrů BIOSu - zde se nastavují užitečné věci jako např. antivirová kontrola, zda využívat či nevyužívat cache paměti, způsob průběhu POST (selftest počítače při startu), pořadí mechanik při startu systému, rychlost klávesnice, stínování paměti (překopírování obsahu ROM do rychlejší RAM). b) CHIPSET FEATURES SETUP - nastavování parametrů čipové sady - se změnami nastavení těchto parametrů opatrně - nastavuje se zde rychlost pamětí, uspořádání paměti, některé parametry PCI sběrnice, I/O adresy a IRQ sériových a paralelních portů. c) POWER MANAGEMENT SETUP - nastavení řízení spotřeby - počítače dnes umějí ovládat svoji spotřebu - např. když si počítače nevšímáte 15 minut, vypne monitor, zastaví harddisk, sníží výkon procesoru nebo ho úplně zastaví atd. d) PCI CONFIGURATION SETUP - nastavení PCI sběrnice - zde se nastavuje způsob, jakým se na sběrnici PCI budou přiřazovat IRQ, případně jak se má chovat integrovaný řadič pevných disků. e) PASSWORD SETTING - umožňuje nastavit přístupové heslo do počítače a do nastavovacího programu. f) HDD LOW LEVEL FORMAT - nízkoúrovňové formátování harddisku - tuto volbu raději nepoužívejte (některé disky se s vámi po tomto způsobu formátování přestanou bavit).

Pokud je vše nastaveno, vyberte si volbu SAVE & EXIT, čímž ukončíte nastavovací program a počítač se restartuje. Vložte tedy do disketové mechaniky bootovací disketu se systémem, který hodláte na počítači provozovat a ...

Nevím, zda je rozumné si povídat o instalování operačních systémů, protože je jich několik a s každým jsou jiné starosti, ale pro ukázku si příště povíme, jak nainstalovat MS-DOS, Windows 3.x, Windows 95 a možná i OS/2 a Linux.

Tak nashle příště a napište ...

-THA-

Vyhodnocení čtenářské ankety

ČTENÁŘ

1) *věková skupina*

do 14	do 18	do 22	do 30	do 40	do 50	více
0	**16**	7	5	5	3	3

2) *počítač*

PC	Spectrum nebo kompatibilní	jiný
11	**38**	1

3) *magazín kupuji*

pravidelně	občas	náhodně
39	0	0

4) *kde kupujete magazín*

předplatné	počítačové prodejny	trafika
38	1	0

V tomto přehledu máte možnost porovnat své názory na časopis PROXIMA magazine s názory 39 čtenářů, kteří neváhali a poslali své hodnocení na anketních lístcích, které vyšly v minulém (tedy třetím) čísle magazínu. Je škoda, že se vás ozvalo tak málo. Těm čtenářům, kteří měli zájem se podělit o své hodnocení a nápady slibujeme, že se jimi budeme zabývat a vyvodíme z nich patřičné závěry, abychom zlepšili naše dílo, které děláme jen a jen pro vás. Touto anketou jste dali najevo, že většina uživatelů Spectra je mladší než 22 let a že plno spectristů přechází na písíčka. (S tím budeme muset počítat). Co nás potěšilo je fakt, že jste s obsahem magazínu a grafickou úpravou celkem spokojeni. Díky.

OBSAH ČASOPISU

1) *s obsahem jsem*

spokojen	spíše spokojen	nespokojen
13	**26**	0

2) *rozdělení na část ZX a PC*

nevadí	vadí
34	4

3) *s úbytkem stran věnovaných ZX*

počítám	nepočítám
10	**29**

4) *grafickou úpravu bych oznámkoval*

1	2	3	4	5
11	**21**	4	1	0

BBS

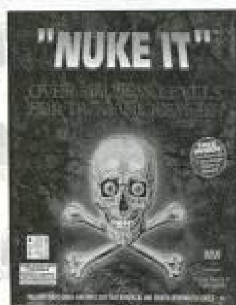
1) *BBS využívat*

budu	nebudu
4	**35**

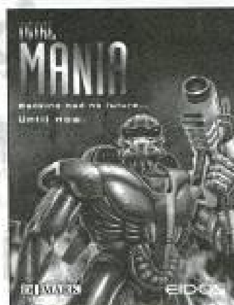
2) *na BBS bych uvítal*

Vzhledem k tomu, že pro BBS v anketě hlasovalo tak málo lidí, nemá cenu zveřejňovat jejich přání. Z toho samého důvodu BBS neběží a ani v blízké době běžet nebude, jelikož je s ní hodně práce a nebyla by skoro vůbec využita. Sejde-li se u nás pár desítek dopisů se žádostí o běh BBS, začneme o této věci více přemýšlet a je možné, že by nakonec byla zprovozněna. Ale kdo ví? Záleží jen na vás – čtenářích.

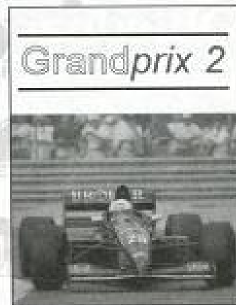
HRY



Nuke It
CD, 690 Kč



Total Mania
CD, 1 490 Kč

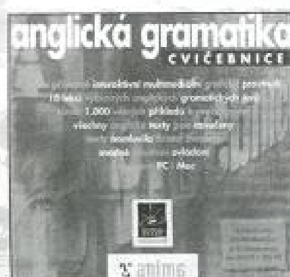


Grand prix 2
CD 1 390 Kč

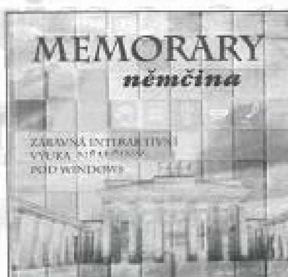


Duke Nukem 3d
CD, 990 Kč

CD-ROM tituly



Angl. gramatika
cvičebnice gramatiky, CD, 695 Kč



MEMORARY NĚM.
výuka němčiny, CD, 995 Kč

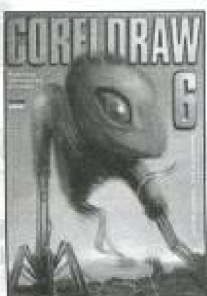


MEMORARY ANG.
výuka angličtiny, CD, 995 Kč

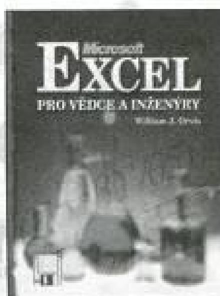


Grolier '95
encyklopedie na CD, 680 Kč

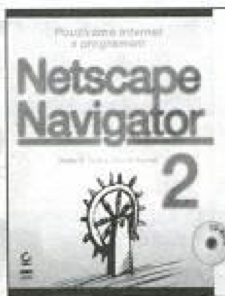
Počítačová Literatura



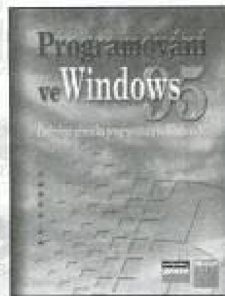
CorelDRAW6
270,- Kč



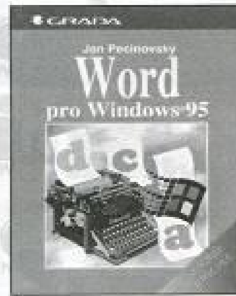
Excel
kniha + disk, 360 Kč



Navigator 2
kniha + CD, 185 Kč



Programování ve Win '95
385 Kč



Word pro Win '95
99 Kč

HRY ZX



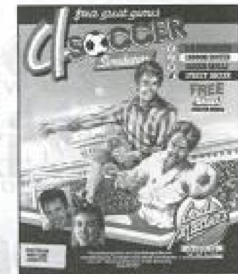
CD games PACK
30 her na CD, 295 Kč



Smash 16
zahraniční komplet,
16 her, 285 Kč



Cartoon Collection
zahraniční komplet, 5 her, 285 Kč



4 Soccer
zahr. komplet, 4 hry,
125 Kč

HRY se SUPER SLEVOU! Tato skvělá cena se týká i Vás, pokud si objednáte alespoň 3 tituly. Platí do doprodání zásob.

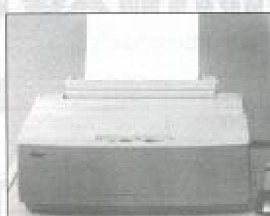
HARD WARE



Sound Blaster 16
zvuková karta 16 bitů, 3 650 Kč



Sound Blaster 32
zvuková karta 32 bitů, 5 390 Kč



Star LC-90
jehličková tiskárna, 4 290 Kč

Canon BJC-210
stolní inkoustová tiskárna, 6 290 Kč



zde odstřihnout

Proxima PLUS MAGAZINE

Objednací list stavebnice PC a komponentů

	cena bez DPH	cena s DPH	kusů
A) stavebnice PC (neobsahují: pevný disk, monitor, klávesnici, skříň se zdrojem, myš)			
PC 486 Power: Mainboard 486 PCI, 256 kB cache, procesor AMD 486 DX-5/133 MHz, aktivní chladič, paměť RAM 8 MB, disketová mechanika 3,5"/1.44 MB, grafická karta VGA S3 Trio 64 bit/PCI/1MB	6 915,00 Kč	8 436,00 Kč	......
PC Pentium Junior: Mainboard 586, 256 kB cache, procesor Intel Pentium 75 MHz, chladič, paměť RAM 8 MB, disketová mechanika 3.5"/1.44 MB, grafická karta VGA S3 Trio 64bit/PCI/1MB	9 925,00 Kč	12 109,00 Kč	......
PC Pentium Power: Mainboard 586, 256 kB cache synchronní, procesor Intel Pentium 100 MHz, chladič, paměť RAM 16 MB EDO, disketová mechanika 3.5"/1.44 MB, grafická karta miroCRYSTAL 22SD/PCI/64bit/2 MB VRAM	16 430,00 Kč	20 045,00 Kč	......
B) pevný disk			
Western Digital 850 MB	5 123,00 Kč	6 250,00 Kč	......
Western Digital 1600 MB	7 615,00 Kč	9 290,00 Kč	......
C) monitor			
AOC 14" color, MPR-II	6 877,00 Kč	8 390,00 Kč	......
AOC 15" color, MPR-II	9 738,00 Kč	11 880,00 Kč	......
D) klávesnice			
Mitsumi US/CZ pro Windows 95	443,00 Kč	540,00 Kč	......
Chicony US/CZ pro Windows 95	549,00 Kč	560,00 Kč	......
E) skříň se zdrojem			
Case Minitower	1 340,00 Kč	1 635,00 Kč	......
Case Big Tower	2 078,00 Kč	2 535,00 Kč	......
F) myš			
Genius Easy Mouse	176,00 Kč	215,00 Kč	......
Genius Mouse 3	324,00 Kč	395,00 Kč	......
Podložka pod myš	33,00 Kč	40,00 Kč	......
G) software OEM			
MS-DOS 6.22	1.133,00 Kč	1.190,00 Kč	......
MS-Windows 3.11 CZ	1.543,00 Kč	1.620,00 Kč	......
MS-Windows 95 CZ / CD	3.524,00 Kč	3.700,00 Kč	......
AVG 4.0 antivirus	700,00 Kč	735,00 Kč	......
H) literatura			
Postavte si PC (Gethon, Vrátil)	76,00 Kč	80,00 Kč	......
MS-DOS 6.22 prakticky (Kopp, Černý)	85,00 Kč	89,00 Kč	......
Windows 3.11 (Computer Press, Holčík)	81,00 Kč	85,00 Kč	......
Windows 95 (Computer Press, Hlavenka)	131,00 Kč	138,00 Kč	......
I) Další komponenty (CD-ROM, zvukové karty, reproduktory, tiskárny)			
Zvuková karta Sound Blaster 16 PnP	2 943,00 Kč	3 590,00 Kč	......
Zvuková karta Sound Blaster 32 PnP	4 828,00 Kč	5 890,00 Kč	......
CD-ROM Mitsumi Quad Speed	1 713,00 Kč	2 090,00 Kč	......
CD-ROM Acer 8x Speed	3 606,00 Kč	4 400,00 Kč	......
Reproduktory Encore 120 Watt	1 246,00 Kč	1 520,00 Kč	......
Mikrofon Media Mic se stojánkem	209,00 Kč	255,00 Kč	......
Tiskárna Canon BJC-210	5 164,00 Kč	6 300,00 Kč	......

další komponenty a jejich ceny najdete v aktuálním ceníku na str. 20

Souhrnné údaje:

Celková cena objednávky: ....

Adresa odběratele: ....

....

Telefon: ....

Datum: ....

Podpis: ....

Objednávku zašlete na adresu:

PROXIMA, Velká hradební 19 / P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem,
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

Software a hardware pro osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
Není-li uvedeno jinak, je veškerý software k dispozici na kazetách i disketách.
pouze na disketě / disketové verze
pouze na kazetě / kazetové verze

HRY

České hry - komplety

Bad Dream (5 her) 150
Bad Dream, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones

Letris (5 her) 150
Letris, Star Dragon, Atomix, Double Dash, Beerland

Expedice (3 hry) 150
Expedice, Hexagonia, Music Logic

Mah Jongg (5 her) 150
Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II, Telefony I

Fuxoft uvádí (7 her) 150
7 her populárního Františka Fuky. Poklad, Kaboom, Podraz 2, Bowling, Indiana Jones I - III

Tinny (5 her) 150
Tinny, Adventurer, Mluvící balík, Koky, Xor

Tango (5 her) 150
Tango, Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé velikonoce, Silvestrovská pecka

Heroes (5 her) 150
Heroes, Archeo, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly

Peloponéská válka (2 hry) 150
Hry Peloponéská válka, Aven

České hry - samostatné

Inferno 150
strategická kosmická střílečka

Jméno růže (od 18 let!!!) 140
erotická adventure pro dospělé

Jméno růže 128 140

Zahraniční hry - komplety

Balls, Boots (4 hry) 290
The Double, Aust. Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss

Fun (4 hry) 290
Everyone's a Wally, Rik the Roadie, Slug, Bargain Basement

Big Hits (4 hry) 290
Skool Daze, Yeti, Flunky, Hysteria

Fight Fright (4 hry) 290
Who Dares Wins II, Aliens USA, Fallen Angel Nightmare

Megaheroes (4 hry) 290
Dandy, Freddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain S

Speedstunts (4 hry) 290
BMX Ninja, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike

Supersports (4 hry) 290
Basket Master, Kentucky Racing, Championship Sprint, Howzat

Warzone (4 hry) 290
Army Moves I, II, War I, II, '19 Boot Camp, River Rescue

Action (4 hry) 290
Strike Force Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive

Sports (4 hry) 290
Rallye Driver, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss

Horror (4 hry) 290
Rocky Picture Horror Show, Nosferatu the Wampire, She Vampires, Neil Android

Thrillers (4 hry) 290
Fire, Splat, Mega Apocalypse, Vixen

Toppers (4 hry) 290
Tarzan, Olink, Spin Dizzy, Confusion

Airpower (4 hry) 290
Magnetron, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack

Cute (4 hry) 290
Howard the Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch & Judy, Star Paws

World Sports (4 hry) 290
Baseball, Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

Zahraniční hry - samostatné

Kwik Snax 150
Samantha Fox Strip Poker (od 18 let) 210
Popeye 1 170
Popeye 2 170
Popeye 3 170
Rex 180
Hard Drivin' 190
Thomas the Tank Engine 190
Skool Daze 190

Zahraniční hry od CodeMasters

Hry jsou v barevných kartonových krabicích a některé obsahují i barevný plakát. K některým je dodáván český návod.

CD Games Pack (30 her, jen na CD) 540
BMX 2 Dirt Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter, BMX 2 Quarry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator, Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre
Vyšší rychlost nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné kabely pro propojení přes joystick - port

4 Soccer Simulators (4 hry) 150
Tie-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer

Dizzy Collection (5 her) 380
Magicland Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy World Dizzy, Dizzy

Cartoon Collection (5 her) 360
Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy

Smash 16 (16 her) 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship

Dizzy's Excelent Adventure (5 her) 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk

Super All Stars (5 her) 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug

Superstar Seymour (5 her) 360
Sergeant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Mega Hot 360
Advanced Terrain Vehicle Simulator (ATV), BMX Simulator, Fruit Machine Simulator, International Rugby, MIG 29, Advanced Pinball Simulator, Pro Tenis

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Psytron, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator

Computer Hits (12 her) 290
Bride of Fankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Starquake, Pyracurse, Pulsator, Revolution, Dandy

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop 210
špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách

Desktop 300

Klub uživatelů Desktopu č. 1 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu

Ultra BT (KUD č. 2) 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení

Klub uživatelů Desktopu č. 3 150
další várka fontů, obrázků i utilit

Ultra LX a LQ (KUD č. 4) 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních

Orfeus 131
hudební editor pro ZXS 48k

Orfeus 150

Tools 80 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt

Prometheus 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu

Prometheus 250

Prometheus 128 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128

Devast Ace II 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.

Apollon 260
databázový program - kartotéka

User 1 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WIEZLEY

User 2 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI

Tools Copy 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta

Edit Sampler 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků

Art Disk 68
disková verze populárního grafického editoru

Tolstoj 240
rozsáhlý databázový systém, slovníkové databáze

Source I 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I

Source II 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II

Source ROM D-40 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40

Calculus 299
špičkový tabulkový procesor, široká možnost uplatnění, kvalitní tisk

SQ Tracker 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využít hudeb ve vlastních hrách, demech

Účetní DPH 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele

ZX to PC Win pro IBM PC 200
konverze obrázků ze Spectra na PC

Dr. Disk 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety

SQ Demo Komplet 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby

File Manager 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu

Tisková rutina "Color" 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevná kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout). V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)

Public 2 65
IQ Test, Madload, Wire studio, Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)

Public 3 65
Assembler, IUC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wiezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93 X)

Public 4 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)

Public 5 65
Diagramy, PXD 1 - 3, Gen UDG 21, Tetris 1.4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Part (2/93, X)

Public 6 65
BT, Katalog, Videostop, Tomal, Tomal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)

Public 7 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)

Public 8 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký křeft (5/93, X)

Public 9 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)

Public 10 65
Converse, Comprese, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)

Public 11 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logan (1/94)

Public 12 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)

Public 13 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)

Public 14 65
Šílený sen Pavla Hořáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)

Public 15 65
Převaděč, Popisko, OOIS, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)

Public 16 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)

Public 17 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)

Public 18 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)

Public 19 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)

Public 20 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Datadluh 50, Fonty, Utilita for BT 100 & Calculus (5/94)

Public 21 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)

Public 22 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)

Public 23 65
Anglicko - český slovník

Public 24 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change

Public 25 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Public 26 65
Něco přes sto obrázků z PC zkonvertovaných pro uživatele Spectra

Public 27 65
Další obrázky z PC pro Spectrum

Public 28 65
Jednoduché prográmky na výpočty, grafy, hudbu...

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky

Assembler a ZX Spectrum II 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé

Rutiny ROM D-40 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS

ZX magazín 6/92 14
ZX magazín 3,4/93 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 26
ZX magazín 1,2/95 36
PROXIMA magazine 1,2/95 30
PROXIMA magazine 1/96 30
PROXIMA magazine 2/96 30
PROXIMA magazine 3/96 30
PROXIMA magazine 4/96 30

Speciality - platí do odvolání

PROXIMA mag. 1/95 + Smash 16 180
PROXIMA mag. 2/95 + 4 Soccer 110
PROXIMA mag. 1/96 + Dizzy Collection 180
PROXIMA mag. 2/96 + Cartoon Coll. 180
PROXIMA mag. 3/96 + Thomas 180

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) 150
Membrána pro ZX "gumák" 190

Joysticky + redukce kabelu

QS 137F Python 1M 390
QS 131 Apache 260
Redukce joysticku pro Didaktik M 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Počítače

Didaktik M 3.300
Didaktik Kompakt 6.600

Disketová jednotka

D-80 .... 4.680

Autorizovaní prodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 525 42 52

PROXIMA - Děčín
Tržní 17, 405 02 Děčín
tel. 0412 / 530 052

PROXIMA - Cheb
Písečná 22, Cheb
tel. 0166 / 434 206

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 265162

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 523721

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 322 156

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 28197

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 945531

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 20534

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 525007

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květinová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512417

Autorizovaným prodejcem se může stát i Vaše Firma. Podrobnosti na adrese fy PROXIMA, tel.: 047 / 520 01 82 - ing. Podařil.

4/96

proxima MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:

PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....

ADRESA: ....

.... PSČ: ....

ks	zboží	médium	cena

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku. **celkem**
U software uvádějte médium - kazeta, disk 3,5" nebo disk 5,25".

datum: .... podpis: ....

Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné

POŠTOVNÉ ZDARMA!

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE

■ Prodám DIDAKTIK M/91, tiskárnu K6304 včetně kabelu, interface M/P, manuály, programy na kazetách, ZX mag. roč. 93, 94, 95 aj. Jen jako komplet. Koupím color monitor pro SHARP MZ-811 s 32kB VRAM. M. Kratochvíl, Mazákova 169, 284 01 Kutná Hora.

■ Prodám levně hry, programy pro ZX Spectrum, Didaktik, Deltu, Timex na kazetách, disketách 3,5" (D80), 5,25" (D40). Velké množství. Podrobně za 6ti korunovou známku (nebo 2 ks 3,60 Kč). Ondřej Jirkovský, Dr. Horákové 116/49, 460 07 Liberec 7.

■ Prodám ZX Spectrum 128+2A, tiskárnu BT 100, zapisovač ALFI + literaturu a programy. Vše za 4000 Kč. Jaroslav Sopčák, Tyršova 240, Brodek u Přerova, 751 03; tel. 0641/94241.

■ Prodám Minigraf 0507 ve výborném stavu, bez interface a ovládacích programů. Hodí se k úpravě na Alfi (stačí vyměnit vnitřek - plošný spoj), k této úpravě můžu nabídnout schéma + ovládací programy. Cena 1000 Kč; při rychlé reakci (1 měsíc po vydání tohoto čísla) sleva 250 Kč; popřípadě cena dohodou. Jan Otvinovský, Jankovcova 2245, 415 00 Teplice.

INZERTNÍ KOUT FKK Company

■ Nabízíme kolečka do bruslí in-line. Jedná se o český výrobek, výborně hodnocený největším odběratelem v ČR. Technické parametry koleček jsou:

Průměr .... 72 mm
Šířka .... 24 mm
Tvrdost .... 82 Shore A
Max. váha bruslaře .... 80 kg

A cena? Směšná! Za celou sadu (osm koleček) požadujeme 691,- Kč včetně DPH. Prodáme Vám i kusovky za 87 Kč.

DOTAZY

Tentokrát (tak jako minule) jste poslali jeden (slovy jeden) dotaz!

■ **ZX049601:** Vlastním počítač DIDAKTIK M a mechaniku 5,25". Zajímalo by mne, zda lze k tomuto počítači připojit externí klávesnici typu AT či XT. V případě, že ano, jakým způsobem? Zná někdo připojení barevného PC monitoru bez grafické karty k Didaktiku?

Jiří Derner, Mělčany 5, 518 01 Dobruška.

ODPOVĚDI

Dnes tu máme opět jen jednu odpověď...

Vážený pane Nováku,

právě jsem dokončil ovladač pro maďarskou tiskárnu Videoton VT21200 a špičkový textový editor Desktop tiskne standardních 480 bodů na řádek. Rychlost je v grafickém módu samozřejmě menší, ovšem proti BT100 stále závratná. Bylo by škoda tuto tiskárnu vyhodit, protože tiskne velmi pěkně, asi díky robustní konstrukci (váha 12 kg). Rád Vám poradím i s propojením tiskárny s počítačem.

S pozdravem Jaromír Antoš, Křižíkova 233, 500 02 Hradec Králové.

Chcete číst své vlastní články v časopisu Proxima magazine?

Proč ne? Možná budete slavní, každopádně si však něco přivyděláte. Ozvěte se nám - potřebujeme přispěvatele pro herní a hardwarovou rubriku! Svoji adresu, pokud možno s telefonním spojením předejte pracovníkovi naší firmy.

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0296, přespříště 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

PŘEDPLAŤTE SI

proxima
MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...

...předplaťte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě **zdarma!***
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám např. šest, protože šest je dělitelné dvěma i třemi.
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 6 předplacených čísel to bude 180,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 6 čísel tedy zaplatíte 222,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

TŘETÍ SOUTĚŽ O TŘETÍCH 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magzine a není?

Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 1. 12. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč!

do soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 8. 6. 1996 a 20. 11. 1996

C poštovní poukázka na Kč .... h ......
slovy
Kč .... h
Konst. symbol Příjmový: 44 Výdajový: 45
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1
Odesílatel:
Okresní razítko
Podací číslo

Kč .... h ......
Adresát: Konst. symbol výdajový: 45
PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ......
Adresát: Konst. symbol příjmový: 44
PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Kontrolní lístek

Kč .... h ......
Zúčtovací data plátce:
Adresát:
PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Přijal:
Podací lístek
Pečlivě uschovejte!

Podací lístek I.

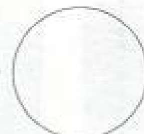
pečlivě uschovejte!
Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovně dopravě, jinak zaniká nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátův účet u peněžního ústavu činí:

	do 100 Kč	6,-
přes	100 Kč do 500 Kč	9,-
přes	500 Kč do 1 000 Kč	12,-
přes	1 000 Kč do 2 000 Kč	15,-
přes	2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o	6,-

Reklamace j. čís. ..../..........



podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
Úhrn				

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 28	60,-	......	....
ZX - Skool Daze	140,-	......	....
PC - CD-ROM Grolier	660,-	......	....
PC - Twinblok	60,-	......	....
PŘEDPLATNÉ Programové přílohy			
kazeta ZX (min. 3 ks)	100,-	......	....
disk ZX (min. 3 ks)	70,-	......	....
disk PC (min. 3 ks)	70,-	......	....
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	....
6 čísel	180,-	......	....
12 čísel	360,-	......	....
SHAREWARE PC			
....			....
PUBLIC DOMAIN ZX			
....			....
celkem			....

Příchodní razítko:

Razítko ze dne zúčtování

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19........

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplácených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
Skool Daze - kazeta	190	+ poštovné	140
Public Domain 28 - disk 3,5"	65	+ poštovné	60
Twinblok (hra) - disk 3,5"	80	+ poštovné	60
CD-ROM Grolier '95	399	+ poštovné	660
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30

SOUTĚŽ O 1111,- KČ!

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (neplatí pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-	......	----
PC - CD-ROM Games	170,-	......	----
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	----
Reproduktory	1740,-	......	----
Grolier - encyklopedie	880,-	......	----
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	----
6 čísel	180,-	......	----
12 čísel	360,-	......	----
SHAREWARE PC			
-----			----
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			**1838,-**

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu:
PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE

PART 1

By Level 9 computing Ltd.

Dneska si řekneme něco o hře Tajný Deník Adriana Molea, který pro Spectrum vytvořila firma Level 9. Tentokráte se však nejedná o klasickou textovku, ale prakticky o listování v deníku, kde se můžete mimo jiné dočíst, co Adrian Mole který den dělal, co viděl a tak podobně. Aby to nebylo tak triviální, autoři hru obohatili i výběrem předem nadefinovaných možností.

Na dotazy - co má Adrian Mole udělat (souhlasit s matkou, souhlasit s otcem nebo nedělat nic) musíte odpovědět a podle této odpovědi se pak odvíjí příběh dál. Nyní tedy hurá do této trochu atypické, avšak podle mě velmi zajímavé a místy i humorné hry :

Čtvrtek, 1. ledna.

Státní svátek v Anglii, Irsku, Skotsku a ve Walesu.

Toto jsou má novoroční předsevzetí :

1. Budu pomáhat slepým přes ulici
2. Budu si věšet své spodky na šňůru
3. Nebudu sahat rukama na gramofonové desky
4. Nezačnu kouřit
5. Přestanu si vymačkávat uhry
6. Budu milý na psa
7. Budu pomáhat ubožákům a ignorantům
8. Po včerejší noci a zvucích, které vycházely z přízemí, už nebudu nikdy pokoušet alkohol

Pátek, 2. ledna.

Státní svátek ve Skotsku. Úplněk.

Cítil jsem se dnes velmi mdle, protože má matka začala uklízet ve dvě hodiny ráno se zpěvem písně „My Way", přičemž její hlasivky pracovaly za hranice svých možností.

Sobota, 3. ledna.

Matka už konečně přestala uklízet a i zpívat. Pokud je mi známo, tak tady někde ležel řízek se slaninou už třetí den, ale nějak ho nemohu najít.

Neděle, 4. ledna.

Druhá neděle po vánocích.

Pondělí, 5. ledna.

Já, Adrian Mole, mám skóre 40 procent, což mne dělá skromným školákem.

Dnes jsem se probudil velmi brzo, protože zvuk zvenčí mne nenechal déle spát. Byla to míchačka. Paní Lucasová totiž před domem něco betonovala a tak motor Creamovi 815 musel stále běžet, dokud paní Lucasová všechen beton nerozházela kolem sebe. Pan Lucas jí přinesl šálek čaje, což bylo od něj velmi milé.

Úterý, 6. ledna.

Svátek Tří Králů. Měsíc dorůstá.

Myslím si, že se začínám měnit v intelektuála, což musí být velmi nudné. A musím se podívat do slovníku na význam svátku Tří Králů.

Středa, 7. ledna.

Zaslal jsem báseň do BBC. Je nazvána - The Tap (zvuk kapání vody), ale je velmi hlubokomyslná:

TAJNÝ DENÍK Adriana MOLEA

Kapání kapek vody vzhůru mě drží ráno, zdá se mi, bude tu jezero vody, asi (JSH se zde zastavil, protože přeložit anglickou báseň tak, aby zněla hezky i v češtině prostě nedokázal. Rozhodl se pokračovat dalším dnem).

Čtvrtek, 8. ledna.

Nic zvláštního se nestalo.

Pátek, 9. ledna.

Přečtu si román „Vojna a mír", který je ruskou verzí amerického Dallasu.

Sobota, neděle a pondělí.

Nijak neobvyklé dny.

Úterý, 13. ledna.

Velmi hodný pán, který se jmenuje Bratr Ludovico mi právě zavolal. Oblékl si velmi zvláštní červený hábit a umyl si hlavu. Vysvětloval, že oblečení a účes mají vliv na takzvanou spirituální smrt. Bratr Ludovic je členem náboženské společnosti nazvané „Purpuroví lidé".

```
Vyber si jednu z následujících
možností:
1) zeptej se na tuto společnost
(je právě vyšetřována policii)
2) přemýšlej tvrdě
3) řekni Nigelovi

1 - přeptal jsem na tuto spo1eč-
nost, ale ředitelství vyšetřová-
ní nemá známý telefon. Asi jsou
telefony další znamení spiritu-
ální smrti.
```

Středa, 14. ledna.

Probírám se zkušenostmi náboženské společnosti „Purpuroví lidé". Bratr Ludovic mě potkal před školou a řekl mi, že peníze, zkoušky a práce jsou Ďábelským Pokušením a doporučil mi, abych mu dal všechny své peníze a nikomu neříkal o našem setkání. Naplánoval jsem navštívit hlavní stan sekty. Adresa je - 20a Disraeli Terrace.

Čtvrtek, 15. ledna.

Dnes k nám přišel muž z realitní kanceláře s katalogem nabídek. Papírek s adresou sekty jsem schoval pod koberec v mém pokoji, aby ho náhodou rodiče nenašli a nezačali si něco domýšlet.

Pátek, 16. ledna.

Matka byla celý den venku s její ženskou organizací.

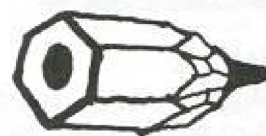
Sobota, 17. ledna.

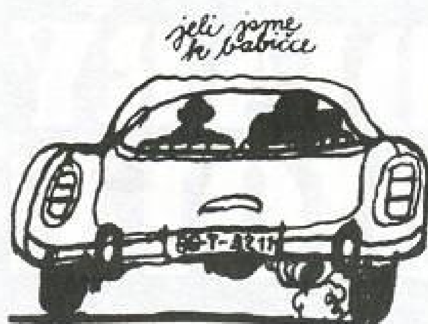
Vstal jsem brzo ráno, abych se mohl vykoupat a vyzkoušet na sobě purpurový ručník, jak mi doporučil Bratr Ludovic.

```
Vyber si jednu z následujících
možností:
1) Nerozhodnout se
2) Umýt si jen polovinu hlavy
3) Umýt si celou hlavu

1 - Nakonec jsem se nerozhodl a
uvážil jsem navštívit Bratra
Ludovice (p. s. JSH se rozho-
dl, že se sektou zkoncuje)

Na výběr opět tři možnosti:
1) Rozhodnout se proti tomu a
nejít k Bratru Ludovici
2) Jít na adresu sekty
```





3) Říct o tom mým rodičům.

3 - Řekl jsem to mým rodičům (kupodivu se nic nestalo).

Neděle a pondělí.
Nic zvláštního se nestalo.

Úterý, 20. ledna.
Úplněk.
Mé matce to příliš jasně nemyslí. Doposud mi nevyprala má PE trička, která zítra potřebuju. Není taková jako ty „matky" v televizi.

Středa, čtvrtek a pátek.
Strašné dny. Škoda o nich psát.

Sobota, 24. ledna.
Dnes běží filmy pro pamětníky na všech čtyřech televizních kanálech.

Neděle, 25. ledna.
Třetí neděle od svátku Tří Králů.

Pondělí, 26. ledna.
Já, Adrian Mole, mám skóre 41 procent, což mne dělá neslaným-nemastným školákem.

Úterý, středa, čtvrtek a pátek.
Nic zvláštního se nestalo.

Sobota, 31. ledna.
Konec měsíce.

Hra pochopitelně pokračuje dál až do 31. března a po té se bude nahrávat část druhá.



Part 2

Vítejte do druhé části hry Tajný deník Adriana Molea. Tato část se dá nahrát na konci prvního dílu, ale zdá se, že tomu se tak nestalo. Žádný problém.

Středa, 1. dubna.
Den všech hlupáků.
Večer jsme (za svitu měsíce) s otcem jedli na terase u našeho domu. Byl nějaký smutný a zasmál se jen v okamžiku, kdy v televizi běžela reklama na elektrické ohřívače.

Čtvrtek, 2. dubna.
Nothing happened today.

Pátek, 3. dubna.
Pes je opět zdráv. Šlápl do lepidla mého otce a v kuchyni se kompletně přilepil na



kachličky. Otec pak musel vše odřezat univerzálním nožem a já jsem řekl, že tento blbý pes už do kuchyně nesmí. Může Vás ale pes poclouchat?

Saturday, 4. dubna.
Opět se nic zvláštního neudálo.

Neděle, 5. dubna.
Passing Sunday (že by Velikonoce?).

Pondělí, 6. dubna.
Já, Adrian Mole, mám skóre 40 procent, což mne dělá skromným školákem.
Škola byla dnes smrtelně dobrá. Barryho Kenta poslali domů, aby se převlékl, protože si oblékl pankové tričko.



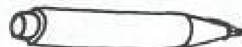
Úterý, 7. dubna.
Použil jsem včerejší ponožky. Poslední, které jsem našel. Už bych mohl přestat s tímto šíleným blázincem.

Středa, 8. dubna.
Nigel mi nachystal schůzku naslepo s Sharon Bott. Mám se s ní setkat příští sobotu v parku, kde je speciální dráha pro jízdu na kolečkových bruslých. Jsem strašně nervózní. Nikdy jsem na kolečkových bruslích nejezdil.

Vyberte si z třech možností:
1) Vypůjčit si od Nigela brusle
2) Požádat otce ať mi koupí nové
3) Nejít nikam



1 - požádal jsem Nigela, aby mi půjčil svoje DISCO brusle a pomohl mi se naučit dobře jezdit. Budu O.K.



Vyberte si z tří možností:
1) Pokusit se nazout si brusle doma
2) Přečíst si knihu o bruslení
3) Nejprve to vyzkoušet. Ale až zítra

2 - Vzal jsem si knihu z knihovny. Je to smrtelně fascinující, ale pouze Torvill a Dean mohou doufat, že se naučím všechny jejich kousky.

Čtvrtek, 9. dubna.
Zpozdil jsem se jako zaneprázdněný představený školy. Musím vydržet to posmí-



vání, které dostane každý, který se opozdí. Ale stejně to bylo dobré. Zmeškal jsem nezajímavé ranní shromáždění.

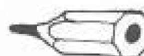
Pátek, 10. dubna.
Špinavá a oplzlá škola. Uklízečky udeřily.

Sobota, 11. dubna.
Sharon Bott dnes dostane ode mne dárek.

Co ji mám koupit?
1) Kytici květin
2) Krabici s čokoládou
3) Vyčkat až se otevřou zeleninové krámy a koupit jednu libru hroznů

1 - Koupil jsem ji velkou kytici květin od květináře.

Šel jsem domů, vykoupal jsem se a ostříhal si nehty. Po tom jsem na postel hodil několik svých šatů a rozhodoval se, co si



obléct. Je to strašná kolekce: školní uniforma, tři kusy riflových kalhot a teď je tady výčet tuny oblečení - nechce se mi překládat...

A co si mám tedy vybrat:
1) Vybrat si světlé rifle a tričko
2) Zavolat Nigelovi a zeptat se

```
ho, co si mám obléci
3) Vzít si na sebe černé tričko,
bílou vestu a šedé kalhoty

3 - Vzal jsem si černé tričko,
vestu a kalhoty.
```

6 p. m.

Toto je poprvé a naposledy co jsem šel na kolečkové brusle. Sharon Bott je profesionální bruslařka. Dělá všelijaké přemety ve vzduchu a zpomalí jen když mi chce říct - „Skočme taky za bariéru!". Dlouho se mnou ale nekonverzuje a jede dál. Nakonec mi ale pomohla do nedaleké restaurace, kde jsme si dali Pepsi. Odskočil jsem si pro květiny. Když jsem jíje dal řekla: „Proč mi dáváš takový věněc? Nejsem ještě mrtvá!".

Víc než to, co říkala, jsem vnímal její nohy a lycrové body, které zvýrazňovalo její figuru. Ale po té začla nějaká soutěž a ona šla opět na okruh šílet. Když jsem přišel domů, ihned jsem zavolal Nigelovi, že schůzka se Sharon byla úplně o ničem. Řekl, že mu už dnes jednou volala a stěžovala si, že si nevzal ráno školní uniformu (vzpomínáte? Barry Kent si oblékl pankové tričko).

Atd... Hra pak dále pokračuje až do 30. června. Konečně jsem se trochu seznámil s Pandorou (v Growing Pains 3 už spolu nechodíte) a dozvěděl se řadu nových věcí.



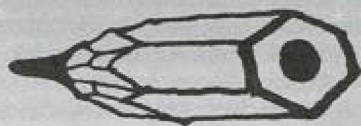
Třetí díl Adriana Moleho bohužel nemám, takže bychom si ho mohli nechat na příště, ale každopádně je pro JSH typické malé hodnocení hry.

Nápad je skvělý (existuje dokonce kniha Tajný deník Adriana Molea, podle které je tato hra), zpracování je opět velmi dobré (jak typické pro Level 9) a hratelnost je... žádná... tady není co hrát. Jste vedeni autory k různým rozhodnutím, podle nichž se odvíjí další příběh. Ačkoliv jsem Sharon Bott místo věnce květin koupil čokoládu, nic se nestalo (ani se na mě neusmála) a šla zběsile bruslit. Vymalovat svůj pokoj se mi podařilo, ale otec měl moc keců. Politikové se hádali a nebyli schopni se na ničem shodnout. Podobných a mnoho jiných hlášek najdete ve hře hodně. Bohužel jsem zjistil několik chyb i v druhém dílu, takže se domnívám, že je to chyba enginu.

Nicméně je to pro dnešek vše a na příště se těší
JSH

ADRIAN MOLE

Adrian Mole je literární postava, kterou vytvořila anglická spisovatelka Sue Townsend. Jenže, jak už to u některých literárních postav bývá, čtenáři si je natolik oblíbí, že se pro ně stanou postavami skutečnými. Nejinak tomu bylo i u tohoto, kdysi třináctiapůlletého, školáka, co si psal svůj tajný deník...



Tajný deník Adriana Molea

Knížky o Adrianovi vypadají podobně jako hry o Adrianovi - ne opačně to má být: hry o Adrianovi vypadají podobně jako knížky o Adrianovi; soudím, že je to způsobeno tím, že hry o Adrianovi byly napsány na základě knížek o Adrianovi a nikdy naopak. Kniha Tajný deník obsahuje, kupodivu, to, co slibuje (pro ty méně chápavé: obsahuje tajný deník). Ale začněme pěkně od začátku...

Adrian Mole se narodil pravděpodobně v roce 1966 či 1967 jako nejstarší a zároveň jediný syn George Molea (otec) a Pavlíny Moleové (matka). Rodina Moleových má ještě psa, babičku (matku otce), mrtvého dědečka (otce otce), druhou babičku a živého dědečka (časem přibyla ještě Adrianova sestra Rosie).

Adrianův život formují dvě velké touhy: touha po Pandoře a touha stát se úspěšným spisovatelem, básníkem či intelektuálem. Adrian je samozřejmě přesvědčen, že tím vším už dávno je (hlavně role intelektuála se mu sedí), jenže lidé kolem něj to nechápou.

Jako bránu do světa profesionálních spisovatelů vidí Adrian Mole rozhlasovou stanici BBC - pravidelně jim posílá své básně s poznámkami, kdy je mají zařadit do vysílání (např. do cyklu „světová poezie") a pravidelně dostává odpověď, ať to zkusí znovu.

Proč sakra? Kdo kdy četl Adrianovu báseň, ví, že je naprosto dokonalá! Dobrá, tak jednu báseň za všechny... můžete si srovna profesionální (nikoliv můj) překlad s tím, co předvedl Freddy o stránku zpět...

Adrian Mole:
Vodovodní kohoutek
Kohoutek kape a nenechá mě spát,
Jezero bude tam ráno akorát.
Pro vadné těsnění zničí se koberec,
Na nový otec se bude dřít jak blbec.
Když odchází do práce, zavírat měl by vodu.
Tati, vyměň těsnění a zaraž tu škodu!

Jak už jsem uvedl, druhou Adrianovou životní touhou je Pandora, jeho spolužačka. Musím říct, že u Pandory dosáhl Adrian větších úspěchů než u Johna Tydemana z BBS (to je ten, který si s Adrianem dopisuje o jeho literárním talentu a který v této době ještě netuší, že se Adrianovy tvorby nezbaví ani za deset let); potom, co Pandora chilku chodila s Nigelem, Thomasem Craigem a možná ještě s někým, se nadlouho dostalo i na Adriana... ale nebojte se, to by nebyl Adrian Mole, kdyby jeho velká láska skončila happy endem (podrobnosti ve třetím díle).

Víc už se o Adrianovi rozepisovat nebudu - zkuste si knížky sehnat a přečíst si je sami; pokud máte rádi anglický humor, zjistíte, že to doopravdy stojí za to (klasický vtípek - Pandora píše Adrianovi, že ho bude milovat tak dlouho, jak dlouho budou patřit Falklandy Británii, načež se o několik dní později objevuje v rádiu zpráva, že Falklandy požadují nezávislost...).



Na knihu „Tajný deník Adriana Molea" přímo navazuje „Hořké zrání Adriana Molea", které zachycuje další (asi) dva roky Adrianova života. Pak není dlouho nic, až „Adrian Mole: Léta v divočině", kde už je Adrianovi čtyřiadvacet, ale pobavíte se stejně, jako když mu bylo čtrnáct.

No a o tom zase někdy příště.

George K.

Tau ceti 128

CRL GROUP PLC / Pete Cooke 1985 / Special edition by Ch. Newcomb 1987

Cílem tohoto popisu rozhodně není popisovat celou hru (o ní již bylo napsáno mnoho), ale hlavně přiblížit čtenářům a majitelům 48k verze, co je nového v rozšířené, tedy 128k verzi.

Hlavní story celého příběhu Tau ceti pravděpodobně neznáte (to, že máte doletět na Tau ceti a vyhodit planetu do 'povětří', není pravda). Takže zde je ...

... Vše začalo v roce 2047, kdy byl vynalezen a sestrojen první mezihvězdný koráb. Používáním speciálních sběracích systémů mohl čerpat vodu z mezihvězdných mračen, vesmírného prachu. Toto učinilo významný krok vpřed k dobývání a kolonizaci vesmíru člověkem. V roce 2050 první vlna kolonistů opustila Zemi ke čtyřem hvězdám podobných hvězdám typu G. Alpha Centauri, Tau ceti, Van Naamen a Beta hydra. O sedm měsíců později dorazila jedna posádka první vlny kolonistů k Tau ceti a začala budovat novou civilizaci, budovy a města v této velmi nehostinné pouštní krajině bez života.

Přes více jak 90 let kolonisté prosperovali, postavili více než 30 měst a planetou křižovali skrz na skrz. Věnovali se rovněž obchodům s již zkolonizovanými planetami. Důlní suroviny, inteligentní roboti atd, to vše bylo smyslem jejich žití.

Potom v roce 2150 přišla velká pohroma v podobě morové nákazy, která cestovala po celé planetě a hubila vše živé. Jen několik obyvatel přežilo a zachránilo se tak, že opustili Tau ceti. Dva roky poté vědci na Zemi objevili lék proti této nákaze a navázali nové kontakty s dvěma nenakaženými koloniemi na Alpha Centauri a Beta hydri. Na Tau ceti však mezitím dopadl velký asteroid a porušil kromě mnoha budov i hlavní radarovou stanici.

Stejně tak, jako první kolonisté, se vydala druhá vlna re-kolonistů k Tau ceti a Van Naamenově hvězdě. V roce 2164 přistála expedice na Tau ceti a několik minut poté zachytila volání o pomoc, které pak následovalo hluboké ticho. Odborníci v expedici se domnívali, že by se mohlo jednat o roboty, kteří se vlivem nárazu asteroidu poškodili a vyvádějí takové kusy, že vysílají volání o pomoc. Vydali se však k Van Naamenově hvězdě.

Po sedmi letech úspěšné re-kolonizace Van Naamenovy hvězdy se zorganizovala druhá expedice a ta zamířila přímo s jasným cílem na Tau ceti. Účel a cíl byl jen jeden - zachovat zbylé budovy, odstranit automatický obranný systém planety a zabránit roztavení a explozi jaderného reaktoru uprostřed hlavního města CENTRALIS (abyste věřili - the only way to stop the defence systems without destroying the remaining buildings was to send in an armed Ground - Skimmer to shut down the massive fusion reactor in the capital city Centralis...). Na Tau ceti bylo posláno ozbrojené vznášedlo. Jen jeden pilot tohoto i létajícího stroje dokáže odvést lepší práci než padesát, kteří by to nedokázali. Stal jsi se dobrovolníkem pro tuto misi.

Takto začíná celý příběh o Tau ceti. Nyní si rozebereme, co je dále ve 128k verzi nového.

Po nahrátí a spuštění se objeví toto menu:

Read Introduction - story o Tau ceti (viz. výše)

See Instructions - zde se dozvíte informace o tom, co umí Skimmer. Takže, skimmer je plně mobilní ozbrojené vozidlo z výzbroje Společnosti kolonistů. Obsahuje jednoduchý laser, 8 infračerveně naváděných střel, obranné štíty, automatický zaměřovací systém, 8 anti střel, 8 světlic. Dále je skimmer vybaven zařízením pro vidění v noci (takzvaný Night Sight) na bázi infračervených paprsků, dále tu je Hoffmanův otočný 360 stupňový scanner s čtyřmi pozicemi nastavitelného zobrazení (NSEW), planetární kompas s automatickým direktivním vyhledáváním. Skimmer pracuje ve dvou 'režimech'. Pozemní a letový. V letovém režimu je veškerá kontrola podřízena pilotovi, kdežto u režimu pozemního je řada věcí kontrolována automaticky počítačem. Počítač můžete přímo ovládat pomocí příkazů (Launch, Help), ale pouze tehdy, jste-li se skimmerem v doku. Známé příkazy Launch, Rods atd. nebudu rozebírat. Ve Special Edition přibyly navíc tyto: RAMSAVE - je velmi rychlý save pozice do paměti RAM. RAMLOAD - zase obráceně nahraje pozici z paměti. Zajímavým příkazem je LIBRARY (knihovna) - získáte zde přístup do knihovny údajů, informací, databází, map a podobně. Timevault - zde získáte kódy do všech neotevřených timevaultů, které najdete. Inventory je známý příkaz z textových her. Tímto získáte kompletní přehled o tom, co máte právě u sebe.

Další položkou na kterou narazíte je GUIDE PANEL. S ním jste se měli možnost již v mnoha popisech seznámit a ve verzi 128k zde nic nového nepřibylo, takže to přeskočíme a pustíme se do dalšího políčka Message from GAL-CORP (ve Spec. Edit (dále jen SE) je v hlavním panelu jedna malinká, téměř nepodstatná změna. V panelu, kde je pilotovo jméno, počet střel atd, přibyl ještě ukazatel DRAIN (vysoušení))

Nyní k políčku Message from GAL-CORP...

Na Tau ceti III (správně by mělo být Tau ceti III, ale pokud někde píšu jenom Tau ceti, vězte, že je to totéž) je velmi krátký den. V pozemských mírách trvá jeden den to, co na Zemi jedna hodina. Tau ceti se za tuto hodinu otočí 16 krát kolem své osy. Znamená to, že za jeden den na Tau ceti (jedna hodina na Zemi) se 16 krát vystřídá noc a den. Protože Tau ceti nemá žádný měsíc, musíte v noci použít infračervenou kameru, abyste viděli vše poté, co zajde místní Slunce. Hodně budov má automatický energetickodetekční systém, kterému se všeobecně říká Energetic screemed airdock. V případě, že se přiblížíte k některé z budov, tento systém (pokud je nainstalovaný) automaticky detekuje Vaši energii a po chvíli se začnou otevírat dveře. Jakmile toto spatříte přibrzděte a snažte se vjíždět do doku velmi opatrně, jinak můžete ztratit maximum energie, štítů a hru tak předčasně vlastní vinou ukončit. V doku se dostanete do řežimu pozemního mobilního vozidla, takže počítač přebírá řadu věcí za Vás a pokud se nacházíte v doku, ve kterém jste nalezli Civilian (nebo Military) EQuipment found, tak počítač můžete požádat, aby opravil poškozené systémy skimmeru nebo aby doplnil palivo, zásoby střeliva a podobně. Navigace na Tau ceti: Na planetě jsou nyní standardní systémy 'skákacích' plošin, které Vám umožní dostat se z jednoho

města do druhého. Bohužel obsahují plošiny nevyměnitelné paměti ROM a v nich jsou natvrdo uloženy pozice měst nebo míst, kde se po přenosu ocitnete. Využijte mapu (najdete v Library) a podle ní se můžete velice rychle dostat do požadovaného cíle. (Poznámka by JSH: mapu si bohužel nemůžete odnést, ale z těchto důvodů tu máte PAD (podložku, záznamníček), do kterého můžete potřebné informace z mapy opsat a pak si je v doku nedaleko JUMP PADu (ona 'skákající' plošina) osvěžit a pokračovat dál ...). Plošiny naleznete vždy na severním, jižním, východním a západním konci města. Najeďte na tuto plošinu a stiskněte J (Jump). Pozor, při posledních fázích letu. GAL-CORPS si Vás dovoluje na prvotní formu života na této planetě. Bohužel není o nic bližšího známo (teď jsem to trochu okecal, prostě jsem to nemohl přeložit, no!)

Dále Vás GAL-CORPS upozorňuje, že mnoho měst bude automaticky bráněno Roboty typu I, II a typu III. Roboti jsou nadmíru inteligentní a velmi nebepeční, protože jsou doslova přeloženi vojenským materiálem. Zprávy, které získáte v mess. panelu Vám mohou pomoci při ničení a likvidaci hlavních štábů (HEADQUARTERS) robotů nebo jejich po zuby ozbrojených pevností.

Zpráva od předsedkyně GAL-CORPS:

Prosíme, aby se kdokoliv vyvaroval bezhlavému a lehkomyslnému ničení neozbrojených budov. Jelikož tyto chce corporace znovu kolonizovat po té co splníte svůj úkol. Každá nezničená budova zachrání miliony dolarů na mnoho let dopředu.

Nyní jsme se Vážení čtenáři konečně dostali ke hře samotné. Jaké že tu na Vás čekají změny?

Po startu se ocitnete v doku (lépe graficky prezentován než u 48k), vlastní panel skimmeru zůstává stejný. Po zadání HELP vidíte rozšíření příkazů. V hlavním doku toho moc nespatříte a proto bude rozumnější příkaz Launch. Nejprve bych Vám chtěl ukázat jaká data jsou ukryta v knihovně (library) atd. Takže po startu směrem severovýchodně naleznete dvě budovy a za nimi dvě koule, které po Vás, až se přiblížíte, začnou střílet. Zničte je. Opatrně vleťte do knihovny a zadejte příkaz Library.

Objeví se Vám menu: Acces Data Banks (přístup k databance)

- City maps (podrobné mapy měst)
- Identifikation chart (zde naleznete informace o typech budov, zbraní a o všech systémech na planetě)
- Exit library unit (odchod z knihovny)

Takže si rozebereme první položku Acces Data Banks - přístup k databance informací. Počítač knihovny Vás vyzve, aby jste zadali Index nebo kategorii, kterou si chcete prohlédnout. Máte na výběr z Colonies, EQuipment, Stars, History a Weapons (doufám, že to není třeba překládat, pro Uneducated to jsou informace o koloniích, docích ve kterých naleznete civilní nebo vojenské zásoby (takzvané stokpajly), infos o hvězdách, opětovné mini zopakování úvodních příběhů jak vše začalo apod, a pak jsou tu nezbytné informace o zbraních). Nejprve si však rozebereme první položku a to jsou kolonie na planetě ...

Kolonie: ???? ### ?? teď trochu šílím, protože se tu objevují zase stejné kecy o kolonistech jak začínaly a podobně. Pochopitelně, že texty jsou stále jiné (!), ale jsou o věcech, které už znáte, případně se z nich dovíte nového jen málo co. Ale to ani tak nevadí. Počítač v knihovně je však natolik chytrý, že když ho požádáte o podrobnosti ohledně Sand Hopper (to jsou Ti satani o kterých nebyly žádné informace, protože jsem to nemohl přeložit), tak Vám napíše následující - SAND HOPPERS jsou žijící monstra vytvořená nějakým maniakem omylem v přenosovém přístroji. Žijí převážně ve výšce okolo 100 metrů a jsou strašní hazardéři. Nevím jak Vy, ale já osobně si myslím, že tentokrát to CRLáci přehnali kompletně. Gejm ve kterém jsou tak fantasticky provedeny všemožné mapky, plánky, informace ... nechápu, to nechápu ... Vrátím se ale ke hře. Vyzkouším v knihovně najít text třeba o samotném GAL-CORP. Uvidíme co napíše ... Opravdu to přestávám chápat ... GAL-CORP byl založen ve 20 století americkými, ruskými a evropskými hvězdnými programy. S deklarací nejvyšších mocností začal GAL-CORP pracovat na padesátiletém programu kolonizace blízkých hvězd. Nyní má tato organizace, na svém začátku mající jen několik málo tisíc dolarů, desetitisíce milionů dolarů a stala se nejbohatší na celé zemi. V počítači naleznete kompletní informace o tom, kolik hvězd má Alpha Centauri, jakou má hvězdnou magnitudu (říkám to dobře?) nebo můžete získat podrobnější informace o skimmeru ... Ovšem když zkusíte napsat - One face worlds (světy s jednou tváří), počítač Vám polopaticky vysvětlí, že se jedná o světy, které se okolo své osy otáčejí stejnou rychlostí jakou se otáčí okolo Slunce. Jedna strana planety je proto permanentně ve tmě a druhá má stále den. Co si o tomto má normální člověk myslet? Prostě to, že na Spectrum prakticky neexistuje nic tak geniálního jakou je komfortnost a propracovanost této hry. Dobře, dobře ... pojďme dál ...

City maps jsou mapy nejbližších měst v oklí Reemi. K tomuto prakticky není ani moc co dodat. Obrázky Vám řeknou vše. Jen za zmínku stojí velice hezké grafické provedení a dokonce je tu i legenda, která Vám vysvětlí přesně značky na mapě.

Identification Chart ... Zde máte možnost si kurzory volit různé budovy, zbraně robotů atd, vlevo nahoře se Vám objevují zadané objekty a kousek dolů máte kompletní informace o tom, jakého charakteru je budova nebo nepřítel, zda-li má budova airlock, či má automatický obranný systém, počet štítů a tak podobně. A teď na co ve hře můžeme narazit. Zjistíme to pomocí této volby:

Main central reactor (hlavní centrální reaktor)

- Airlock: yes (vzduchové dveře)
- Mobility: no (pohyblivost)
- Weapons: none (žádné)
- Defences's: AMM (obranný systém)
- Shields: very high (velmi silné štíty)
- Reactor substation (substanice reaktoru)
- Civil supply base (civilní zásobovací základna)
- Millitary supply base (vojenská zásobovací jednotka)
- Gal-Corp Lander (přistávací maják (?!)

tyto čtyři výše zmíněné budovy mají stejné parametry jako Hlavní centrální reaktor.

Library Building (knihovna)

Airlock: yes
Mobility: no
Weapons: no
Defence's: AMM
Shields: very high

Fortress (pevnost)

Airlock: no
Mobility: no
Weapons: lasers+missiles
Defence's: AMM
Shields: high

Control tower (controlní věž)

Airlock: no
Mobility: no
Weapons: lasers
Defence's: none
Shields: medium

Dome (koule)

Sphere (koule2)

stejné parametry jako Control tower.

Další budovy a ostatní zbraňové systémy Vám vypíšu už bez strategických informací. Hunter MK I, Hunter MK II, Hunter MK III, Guardian crawler, Repair droid, Homing missile, Dredger, Tracker unit, Proximity mine, Jump pad unit, Radar tower, Hopper (life form), Beacon, Robot factory, Industrial I, Mining complet Hydroponics centre, Industry unit II, Meteor crater, Jump director unit, Vulcane (in active) ... Ke všem systémům, budovám a tak podobně jsou veškeré podrobné informace. Upustil jsem od nich (vybral jsem jen ty z prvních), protože by se zaplácalo zbytečně moc místa. Dobrá ... Prohlédli jsme si poslední položku v knihovně a nezbývá nám než tímto knihovnu opustit.

Pochopitelně, že to ještě není zdaleka všechno, co je v této hře nového. Nové jsou hlavně obrázky interiérů doků, velké množství help menu a vše nač si vzpomenete (kromě hratelného subpartu DOOMa v okně). Velmi hezké jsou rovněž i zvuky na AY, výbuchy, poplašné signály a podobně.

Hodnocení hry je nad míru kladné a stejně tak jako všechny hry od Peta Cooka si i tato zaslouží Vaší pozornost. Osobně jsem ještě neviděl, tak dokonalou hru pro ZX Spectrum, jak je tato (menu, okénka, šipečky, hodiny ...). Určitě by se dalo napsat ještě daleko víc o Tau ceti 128, ale byl bych velice rád, kdyby jste stejné nadšení raději pocítili sami na vlastní kůži, tak jak jsem pocítil já. Academy 128 jsme zatím neobjevili (pochybuju o tom, ale není vyloučeno, že bude opět existovat nějaká SE k této hře), v případě že se objeví, tak Vám dáme prostřednictvím Proxima magazine vědět.

hru sehnali - OMAR PICTURES 1995
hru zakompresil - JSH 1995

pouze pro Proxima magazine
napsal JSH

multiface

Asi ani nelze spočítat, kolikrát jsem toto slovíčko slyšel. Avšak donedávna jsem si pod tímhle slůvkem představoval cosimagického, co je spojeného s crackováním.

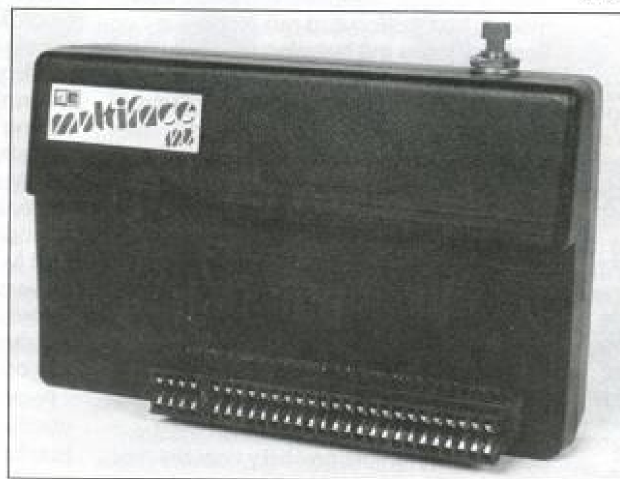
Na důkaz toho, že slovo MULTIFACE je opravdu pro spoustu lidí neznámým pojmem, uvedu krátkou historku z doby, kdy jsem to nevěděl ani já. Jednou jsem chtěl pustit kamarádovi hudbu ze Sound Trackeru. Během nahrávání byl na obrazovce zhruba tenhle text: ...restored by XXsoft. ...message to MULTIFACE klan users - IFUCK you. No a kamarád okamžitě překládal: zpráva pro MULTIHUBÝ klan uživatelů...

Později se mi do rukou dostal skvělý spektrácký časopis Your Sinclair (Anglie 1987-1991). No a tam jsem objevil inzerát firmy Romantic Robot, která prodávala onen zázračný Multiface. Nebýt osmi letého zpoždění, neváhal bych a objednal. Nicméně jsem měl štěstí a přes šumické podsvětí a 2 státy se mi jej podařilo získat. První dojmy byly fantastické, druhé ještě lepší. Abych toto zařízení konečně zbavil mýtů, přináším zde nejpodrobnější popis Multifaceů, jaký nevyšel ani v Anglii (jakby taky mohl, zahraniční kapitalistické firmy měly pramalý zájem, aby lidi věděli víc, než je třeba...).

Trocha historie...

Nevím sice přesně rok, ve kterém uvedla firma RR totozařízení na trh, ale pravděpodobně velmi brzy po vzniku ZX Spectra 48. Usuzuji tak proto, že existují dvě verze Multiface. Multice ONE (pro 48) a Multiface 128 (pro 128). Navíc se vyráběly obě verze v několika mutacích, např. s interfacem pro Wafdrive, Betadisk, Kempstone.

Multiface 128 se od Multiface ONE liší: ovládá i DISCiPLE a ukládá na pásek zrychleně (podrobněji dále), formátuje Microdrive cartridge na 100 a více kB oproti původním 85 kB (pokud někdo z Vás neví, co je to ZX Microdrive, pak vězte, že existuje ještě i ZX Interface 1, který má RS 232, NetWork a dokáže ovládat až 8 microdrivů, což jsou záznamová zařízení, pracující velkou rychlostí (srovnatelnou s pomalejší disketovou jednotkou). Microdrive vyžaduje speciální záznmové médium - tzv. cartridge. Není bez zajímavosti, že Interface 1 spolu s jedním Microdrivem stál 75 liber a Multiface 128 44.95 liber. Firma RR však stihla ještě vyvinout další dvě zařízení. První z nich je Multiprint - to samé jako multiface s jinou ROM a kabelem pro Centronics. Účel: tisk obrázků z her (dalo se s tím i krakovat...). Poslední výrobek vlastní asi málokdo, protože jeho cena byla 69 liber - Video-digitizer. Možnosti: z televize nebo videokamery přetáhnout do Spectra libovolný skutečný obraz. Software pro převod do stupnice šedi nebyl nepříliš kvalitní (viz. demo Trinitrotolulene 2).



Co Multiface 128 umí?

Poněvadž jsem vlastníkem ZX Spectra 128 a koupil jsem si Multiface 128, budu popisovat jej. Mám verzi 87.1. Multiface 128 (dále jen M128) je vybaven průchozím konektorem pro další zařízení. Rozměry: 117x73x25. Vpravo nahoře se tyčí „kouzelné červené tlačítko". Po stisknutí na vás v dolní části obrazovky vybafne menu:

```
exit return save tool s
```

exit: objeví se jen tehdy, je-li alespoň malá šance vniknout do Basicu. V praxi to znamená, že pracuje-li strojový program nad basicem, touto volbou jej zastavíte, objeví se „D-Break cont repeats" a ...

return: bezpečný návrat zpět do programu (uloží si všechny registry, nepoškodí jediný byte v paměti - ani screen!!!)

save: zadáte jméno (9 znaků) a M128 se dále zeptá na jaké médium má ukládat (pásek a microdrive je standardně, ostatní diskové systémy podle přání zákazníka...). U microdrivu máte možnost naformátovat cartridge na +100kB - což je u 128 her více než nutné. No a pak už následuje lehká komprese a uložení z místa spuštění. Zvolíte-li položku HYPER, uloží se program na kazetu 2x rychleji. Asi si říkáte co s tím. Ovšem, teď to přijde. M128 si totiž při zpětném nahrávání vytvoří rutinu, která to vezme - podmínkou je připojený M128; proč, o tom v samotném závěru (budete omráčeni...).

tool: zde si můžete v hexa kódu prohlížet program, poukovat jej, vkládat texty, spouštět rutinky, vypsat registry.

s: po stisku se vás M128 zeptá, kterou stránku ZX 128 chcete připnout.

Šokující funkce

Ještě jsem opominul VELMI důležitou funkci, kterou je softwarové vypínání M128. Tzn. že M128 nejde softwarově „vyčuchat". Ptáte se, jak je to možné? M128 je totiž vybaven jak svou vlastní 8kb ROM, tak vlastní 8kB RAM; ano vidíte správně - RAM. A tohle je právě věc, která z M128 dělá supranástroj. Pro vlastní práci má 8k RAM význam jako odkládací buffer. Lze však zařídit, aby Multiface dělal to, co chcete vy. Poslouží vám k tomu 8k RAM. Nikde v manuálu však není napsáno, jak dosáhnout toho, aby se odpojila ZX ROM a připojila 128 ROM & RAM. Měl jsem štěstí, že součástí mé objednávky byl i program Lifeguard - hledač nekonečných životů (no hrůza). Nicméně jsem pomocí něj našel potřebné OUTy.

Jak si uložit svůj vlastní program do M128 RAM?

Slouží k tomu tyto příkazy:

OUT pro připojení M128

OUT 159,0 nebo IN a,(159)

příkaz pro nastránkování ZX ROM

IN a,(31)

Instrukce, která zabezpečí bezchybný návrat do přerušeného programu je: **rst 0** (podprogram v M128 ROM). Jakmile tedy dostanete svůj program do M128 RAM, tak



pokaždé, když zmáčknete „kouzelné tlačítko", skočíte do svého programu. Podmínky: povolený rozsah pro váš program: 8257 - 16338 - tzv. „startup" kód spočívá v naplnění těchto adres pro automatický start:

8195,82
8196,85
8197,87 - adresa spuštění se ukládá na adresu: 8192/8193.

ČÍTANKOVÝ PŘÍKLAD:

```
in a,(159)       připoj M128
ld a,255         povol stránkovat M128 RAM
ld (8194),a
ld hl,start      adresa spuštění
ld (8192),hl
ld a,82          startup kódy
ld (8195),a
ld a,85
ld (8196),a
ld a,78
ld (8197),a
ld hl,okdud      odtud se program přenese
                 do M128 RAM
ld de,kam
ld bc,delka
ldir
in a,(31)        přestránkovat ZX ROM
ei
ret              návrat
```

ZÁVĚREČNÉ HINTS AND TIPS

V případě jakýchkoli nesrovnalostí kontaktujte výrobce...

Romantic Robot Deansroft Ave 54
London NW9 8EN England

• Multiface 128 je nejlepší crackerský nástroj proto, že má svoji RAM a nepoškodí screen (po příkazu RETURN se z bufferu screen zpět „vybalí". A teď jedna opravdová perlička, na kterou manuál vůbec neupozorňuje, a na kterou jsem přišel víceméně náhodou. Asi víte, že při zpětném nahrávání M128 snap POŠKODÍ z části obrazovku. Tomu se však DÁ zabránit, pokud jste vlastníkem M128!!! Stačí totiž před samotným nahráním M128 snapu POVOLIT připojení M128 tlačítkem „O" v hlavním menu!!! (M128 je vybaven inteligentními rutinami, které si zjistí, je-li připojena M128 RAM (právě proto ji musíte povolit) a tam si uloží nepoškozený screen, který pak vyvolá po POPhokeji).

• M128 obsahuje kompresi.

• M128 má uživatelem definované funkce (já mám např. upravenou Devastaci+ tak, aby mi vypsala adresu přerušení a po stisku SS+Q se vrátila bezchybně do programu... Zdravím Universuma - neboj, tuhle verzi jsem ještě nikomu nenahrál).

• Pro majitele ZX +3 je M128 to jediné řešení jak dostat prg. zkazety na +3 disk (existuje i Multiface 3).

• Program, který pracuje v M128 RAM, musí být TOTÁLNĚ nezávislý na ZX ROM. (Při práci M128 je totiž ZX ROM odpojena...)

Firma RR jednu dobu dokonce nemohla Multiface vyrábět, protože se dostala do rozporu z autorskými právy, proto k pozdějším výrobkům a každé reklamě připojovala dobré rady, kterých se držte, jinak si na Vás Freddy, já, Universum nebo George K. posvítí: Multiface kraky používejte JEN pro SVOU potřebu, v žádném případě nešiřte multiface verzi!

Hezké crackování, peekování, pokeování, hackování Vám přeje :

T.D.M. Software
Tomáš Hauerland
Fotografie: foto KASTNER, Uherský Brod

LISTÁRNA



Vážení spectristé - hardwaroví odborníci!

Při čtení nejmenovaného časopisu jsem četl o BBS a napadlo mne udělat něco podobného pro Speccy, ale chtělo by to modem a patřičné softwarové vybavení. Modem by nebyl asi složitý: I8255, jednoduchý (odporový) 8bitový D/A převodník pro výstup a 8bitový A/D pro vstup, mikrofon a sluchátko, telefon, prostě aby to zvládl postavit každý.

Software - stačil by prográmek, který by toto ovládal - tzn. byte>signál, signál>byte. Zřejmě (určitě) by to šlo. MIC jednoho počítače > EAR druhého, ale hodilo by se to pro pomalejší komunikaci. Myslím si, že pomocí D/A převodníku by to šlo rychleji (ale možná, že ne).

Teď ale k vlastní komunikaci: jeden počítač by byl trvale zapojen k telefonu - 2-3 hodiny denně (třeba v Proximě) a čekal by na zavolání. Po zavolání by od druhého počítače dostal signál a spojení by mohlo začít na úrovni "tahů". Tímto způsobem by se mohla burza přesunout do našich 8bitových miláčků.

Pokud by stačilo propojení pomocí mg. vstupu/výstupu, stačilo by, aby někdo tuto stanici zřídil. Možná, že by komunikace mohla zůstat na úrovni Basicu a příkazů LOAD/SAVE. Třeba ani nebude potřeba stanice, uživatelé by mohli komunikovat mezi sebou. Stačilo by, kdyby ten, co chce někomu poslat program, zavolal, vše by se připravilo a ...

Umožnila by se komunikace všech spectristů s telefonem, stačilo by zveřejnit čísla, čas ...

Je to můj malý sen, aby spectrum mohlo být (i když možná malým) oponentem PC a jeho Internetu.

Pokud by někdo z Vás měl zkušenosti s komunikací mezi dvěma či více Spectry, sdělte mi způsob, jakým jste to provedli a s jakým výsledkem. Popřípadě dejte vědět redakci Proxima magazine. Doufám, že někdy něco takového vznikne. Ať Speccy přežije rok 2000!

J. Otvinovský (Johny X),
Jankovcova 2245, 415 00
Teplice, Tel.: 0417/23060 (po 20. hodině)

Docela zajímavej nápad, tendle SpeccyNet, fakt že jo! Nechci vypadat jako pesimista, skeptik a buhvícoještě (jako co už stejně vypadám), ale zajímalo by mě, kolik lidí by ho skutečně využívalo.

Nevím, jaké máte zkušenosti s vedením BBSky, ale já strašné (vést BBSku si může dovolit někdo, kdo pracuje ve státním úřadě a má to jako koníčka v pracovní době, ale dělat to v soukromé firmě je nad lidské síly). Abych nehopsal z jedné věci na druhou, vezmeme to popořádku.

Problém časový jsem nastínil - BBSka by vytížila jednoho člověka (alespoň z počátku).

Program. Ideální by bylo napsat si vlastní software, nějaký daleko uživatelsky příjemnější, než jaký používají všechny stávající BBSky (to je prostě votřes).

Využití. Nemyslím tím využití na co, ale kým. Kolik lidí by asi využilo spectráckou BBSku? Pokud by to nebyla ani stovka, asi by to vůbec nemělo smysl...

Jinak Vás nápad na jednoduchou komunikaci pomocí telefonu a příkazů LOAD a SAVE je (tedy podle mého názoru) téměř geniální a celou BBSku elegantně nahrazuje. Jedinou nevýhodou je, že v tu chvíli už se nedá mluvit o síti, ale pouhém propojení dvou uživatelů a ten správný síťový efekt jakési spojitosti se vytrácí...

Každopádně - pokud se najdou další čtenáři, které Váš nápad zaujme a ozvou se nám (což bude asi ten největší kámen úrazu - nezapomínejte, že žijeme v Čechách, kde jedna polovina národa neustále očekává, co udělá ta druhá, aby se mohla svézt), můžeme se námětu BBS pro Speccy začít věnovat nějak více (no není tohle výzva k veřejné diskusi o celosvětovém zasíťování malých osmibitových počítačů?).



Vážení,

1. Obracím se na Vás, coby na odborníky v distribuci software, s dotazem týkajícím se distribuce shareware z hlediska autora.

Pokud vím, tak u shareware se o "distribuci" stará (případně nestará) sám autor. Obvykle pustí mezi lidi (zvířata, piráty ...) demoverzi, v níž uvede svou adresu a za určitý poplatek posílá nejnovější verzi. Mě by ale zajímalo, jak je to z právní stránky - daně, živnostenský list, ...atd.

2. Mohli byste mi zaslat, případně zveřejnit adresu, kde se dají sehnat MQM dema? Nemám totiž ani jedno. Nemohli byste je dát do Public Domain?

S pozdravem Jaroslav Směták
alias Jardasoft 96'
756 27 Malá Bystřice 113

Nejprve k MQM. Nějakou adresu bychom Vám samozřejmě dát mohli, ale protože si nejsme jisti, zda-li by to dotyčné potěšilo, uděláme to jinak: Vaši adresu jsme otiskli a pokud se najde někdo,

kdo MQM má, může Vás kontaktovat sám.

Co se týká uvedení MQM na Public Domain, určitě by to bylo zajímavé, kdyby tato dema občas neměla problémy s Didaktikem a D40 (krom toho - bez barevné televize a AY si je prostě NEMÁ cenu pouštět). Uvidíme a třeba se i dočkáte.

A teď k Vaší první otázce - několik možností, jak může autor postupovat:

1) **Svůj program přenechá distribuční firmě.** Firma s ním sepíše smlouvu, na základě které autor dostane buď jednorázovou odměnu nebo podíl z celkového prodeje (co je výhodnější záleží na konkrétním případě). Smlouva definuje, co autor i distributor s dílem smějí nebo nesmějí dělat a za jakých podmínek - nejčastější podmínkou ze strany distributora bývá výhradní distribuce, nejčastějším požadavkem ze strany autora co nejvyšší honorář.

Na svoji práci autor nepotřebuje živnostenský list, ale musí platit normální daně (a asi i pojištění) podle zákona o dani z příjmu fyzických osob.

2) **Autor si program distribuuje sám.** Pokud autor vystupuje coby distributor, měl by na tuto činnost vlastnit živnostenský list a postupovat jako při každé jiné činnosti (vystavovat daňové doklady, platit daně podle formy podnikání atd.). Nemáte-li více vlastních programů na prodej a ten jeden není zrovna špičkový, vřele Vám tuto možnost nedoporučuji.

3) **Autor nechává své dílo zařazovat do kolekcí shareware a čeká, kdo mu co pošle.** Tahle možnost je asi nejjednodušší a podle některých lidí, kteří to takhle udělali i docela zisková. Určitě byste měli svůj zisk přiznat ke zdanění, ale pochybuji, že to někdo dělá, protože je to těžko uhlídatelné a finančnímu úřadu to zatím nedošlo.

Co se týká rozdílů mezi PD, freewarem, sharewarem atd. - to by vydalo na delší článek, takže to asi necháme na příště a rozebereme to více dopodrobna... Můžeme si i uvést příklady z praxe, které se týkají poskytnutí programu do distribuce (smlouva, provize apod.).

Na poslední chvíli

BURZA

odpověď na dotaz ZX039601

Vážený, nevlastním sice přesný typ Vaší tiskárny, ale domnívám se, že to nebude vadit, protože mám tiskárnu od stejné firmy (EPSON).

Podle mého názoru první chybou bylo, že jste nastavil znakovou tabulku East Europe PC 832, která sice obsahuje i naši diakritiku, ale i mnoho jiných pro češtinu zbytečných znaků. Já osobně jsem zvolil tabulku CODE MJK (ČR a SR).

Teď k tomu, jakým způsobem to tisknout. Jedna nepříliš šťastná volba je pomocí BASICu (OUT x,y). K jiným možnostem patří tisk přes program D-TEXT z Vaší úvodní diskety. Poslední možnost tisku písmem tiskárny je přes znakovou utilitu pro DESKTOP (vyšla v ZXM 5/94).

Podrobněji k první možnosti.

Pokud tedy používáte zapojení Strobed port B:

INICIALIZACE:

OUT 127,148: out 127,5

VLASTNÍ TISK:

10 IF (IN 95)/2<> INT ((IN 95)/2) THEN GOTO 10

20 OUT 63,kód tisknutého znaku

Strobed port A:

INICIALIZACE:

OUT 127,160: OUT 127,13

VLASTNÍ TISK:

10 LET a=8 AND (IN 95): IF a<>8 THEN GO TO 10

20 OUT 31,kód tisknutého znaku

Doufám, že jsem Vás ujistil o reálné možnosti znakového tisku s DIDAKTIKEM a tiskárnou EPSON.

S pozdravem

Josef Kučera ml., Dlouhá 51, 503 03.

P. S.: přes ovladače "cenx" nelze tisknout háčky.

BASIC

pro začátečníky

Předminule to byly šetřiče obrazovky, minule ovládání joysticků a dnes to bude hudba. Prostá a jednoduchá hudba, kterou lze vyloudit z reproduktorku počítače pomocí příkazů BEEP.

Nebudu to zdržovat a rovnou zabruslím k věci. Nejprve je nutné uvědomit si syntaxi příkazu BEEP. Ta se skládá ze dvou proměnných, kde první značí délku odehrané noty a druhá její výšku (frekvenci). První z nich je, co se týče zadávání velmi primitivní - číslo 1 reprezentuje délku znění 1 vteřinu, 2 dvě vteřiny, 6.54 šest celých padesát čtyři setiny vteřiny atd. Druhá z nich je trochu komplikovanější, nicméně její hodnota dává celkem dobrý smysl. Vychází se z toho, že tón C1 je základ (hodnota proměnné = 0) a každý další polotón vyššího tónu má číslo o 1 vyšší, naopak každý polotón nižšího tónu číslo o 1 nižší, tzn. číslo záporné. Z toho lze potom vyvodit následující tabulku nejpoužívanějších tónů:

Cm	-12	C1	0	C2	12
C#m	-11	C#1	1	C#2	13
Dm	-10	D1	2	C2	14
D#m	-9	D#1	3	D#2	15
Em	-8	E1	4	E2	16
Fm	-7	F1	5	F2	17
F#m	-6	F#1	6	F#2	18
Gm	-5	G1	7	G2	19
G#m	-4	G#1	8	G#2	20
Am	-3	A1	9	A2	21
A#m	-2	A#1	10	A#2	22
H	-1	H1	11	H2	23
				C3	24

Ve výše uvedené tabulce m představuje malou oktávu, 1 základní oktávu a 2 druhou oktávu. Z tabulky tedy vyplývá, že tentýž tón o oktávu vyšší má vždy hodnotu x+12. Když máme tyto poznatky, můžeme vyprodukovat první tón, např. E2 o délce znění dvě a čtvrt vteřiny. Příkaz tedy bude vypadat takto:

```
BEEP 2.25,16
```

To myslím, že by pro pochopení stačilo. Abych trochu polemiku ucelil, je vhodné vyzkoušet následující program (můžete ho použít např. ve svých hrách):

```
30 DATA "c",0,"C#",1,"d",2,"d#",
3,"e",4,"f",5,"f#",6,"g",7,"g#",
8,"a",9,"a#",10,"h",11,"c2",12
40 DATA "---",0
150 LET x=0
200 RESTORE 1000+x: READ a,a$:
LET x=x+10
205 IF a$="---" THEN CLS: PRINT
FLASH 1;"KONEC PREHRAVANI": STOP
210 RESTORE 30
220 READ b$,b
230 IF a$=b$ THEN GO TO 250
235 IF b$="---" OR b<0 OR b>10
THEN CLS: PRINT FLASH 1;"CHYBA V
DATECH NOT NA RADKU: 4 mezery ";
990+x: STOP
240 GO TO 220
250 BEEP a,b: GO TO 200
```

```
1000 DATA u1,v1
1010 DATA u2,v2
1020 DATA u3,v3
.... DATA ..,..
9990 DATA 0,"---"
```

Na řádcích 1000 až ??? jsou pak data jednotlivých not, které jsou postupně přehrávány. Pokud tento jednoduchý přehrávač využijete ve svých programech, je vhodné jej doplnit o testování stisku klávesy, jinak hraje až do konce nebo přerušení stiskem BREAK. To můžete vyřešit dopsáním řádku:

```
245 IF INKEY$<>"" THEN ... (to
už si každý doplni sám)
```

Rovněž data na řádku 30 je možno dále rozšířit, avšak ne moc, neboť je potřeba stále myslet na pomalost BASICu.

Pro úplnost dodávám, že data not se zapisují ve formátu délka (ve vteřinách) a přímý název noty (v našem případě tedy c, c#, d, d#, e, f, f#, g, g#, a, a#, h, c2) malými písmenky do uvozovek.

V příštím čísle si uvedeme nějaké ty příklady na konkrétních písničkách, které znají všichni a také něco dalšího nového.

Na shledanou s Vámi u dalšího Proxima magazine se těší

- LN -

ZVUKY A PAZVUKY

vydává krátká rutinka, jejíž výpis naleznete na konci tohoto článku. Nalezl jsem ji před asi pěti lety v polském časopise BAJTEK.

Pod poměrně zajímavým názvem "PCHŁA" se tam skrýval prográmek, generující poměrně nezajímavý zvuk. Neznaje assembler, napadlo mě změnit ty tři nuly za nějaká jiná čísla. Byl to tehdy šťastný nápad. Místo obyčejného kvíknutí počítač produkoval (k velké radosti rodiny) příšerné, uširvoucí skřeky. Pokud si i vy chcete poslechnout, co tahle 21 bytů dlouhá rutinka dokáže, opište uvedený BASIC a zkuste náhodně (je to trochu neprogramátorské, já vím) dosazovat místo těch tří nul nějaká čísla. Pro ty, co nechtějí pořád měnit data na řádku 20 - první nula je na adrese adr+2, druhá na adr+6, třetí na adr+8. Až si budete hrát, nedivte se, že se prográmek občas vyresetuje - prostě ho nahrajte znovu a vyzkoušejte jinou trojici čísel. Ti z vás, co ovládají assembler, si mohou rutinu disassemblovat a dosazovat taková čísla, aby se nic neresetovalo. Já jsem však natolik líný, že jsem si dodnes program nedisassembloval (ostatně - pak už by to nebylo to dobrodružství - vyresetuje se to nebo vznikne nějaký pěkný zvuk?). Pro začátek můžete vyzkoušet některé z následujících hodnot:

```
adr+2=0 až 10
adr+6=8,10,23,95,120,125,170,235
adr+8=0 až 5
```

Přeji Vám příjemnou zábavu.

J. Flaška
art of NOP/e-mail:flaska@kvt.ujep.cz

```
10 INPUT "Zadej adresu (30000 -
65514): "; adr: FOR x=adr TO
adr+20: READ a: POKE x,a: NEXT x
15 RANDOMIZE USR adr
20 DATA 1,160,0,17,1,0,10,38,
0,111,197,205,181,3,193,11,120,
177,200,24,241
```

Pozn. redakce: Nad uvedeným programem strávil J. Flaška desítky hodin (podle bratra stovky)

ART OF NOP (Czech Republic) versus DC PAK (Poland)

INTERVIEW

DC PAK (Poland) versus ART OF NOP (Czech Republic)

ožná, že vám jméno DC PAK něco říká. Možná ne. Těm, co za poslední tři roky alespoň párkrát zapnuli Spectrum, aby se podívali na nová dema, spíš ano. DC PAK je přezdívka polského programátora, tvůrce dem jako SCHIZOPHRENIA, THERE nebo ACHERON. Vzhledem k tomu, že mám přístup na Internet a DC PAK čirou náhodou zrovna taky, mohl vzniknout následující rozhovor. Pro ty, které zajímá, jak jsme překonali vzájemnou jazykovou bariéru, prozradím, že oba umíme (v rámci možností) anglicky. Takže já jsem své otázky přeložil z češtiny do angličtiny, DC PAK si je pak přeložil z angličtiny do polštiny, své odpovědi na ně z polštiny do angličtiny a já pak z angličtiny do češtiny - nebylo nic snažšího. Rozhovor je částečně interaktivní, částečně jsou to odpovědi na předem připravené otázky - záleží na tom, jak moc zrovna padal IRC server... Navíc, asi těžko by šlo udělat tenhle rozhovor celý interaktivně, protože, pokud se dobře pamatuji, jakýkoli pokus o něj vždy skončil rozsáhlou debatou buď o hudbě, nebo o děvčatech.

Já: *Na současné (bohužel nepříliš rozsáhlé) české Speccy scéně jsi celkem známý, málokdo o tobě však ví něco bližšího. Mohl by ses, pro začátek, nějak sám uvést (jméno, věk, pohlaví... znáš to)?*

DC PAK: Mohl.

Já: *No...*

DC PAK: Dobře. Jmenuji se Przemysław Kasprzak. Měřím 178 cm, vážím 65 kg. Mám tmavě hnědé vlasy a šedomodré oči, na nichž nosím brýle - 6 dioptrií. Je mi 22 let (vzhledem k výrobní lhůtě Proxima magazinu to už asi nebude pravda, pozn. autora), takže je nejvyšší čas, abych se rozhodl, jakého jsem vlastně pohlaví.

Studuji telekomunikační techniku na Varšavské univerzitě technologie (nebo jak se to jmenuje, přeložil jsem to doslova, pozn. autora). Jsem v pátém semestru, doufám, že se brzy dostanu do šestého (po prázdninách).

Já: *Jak se čte to tvoje jméno?*

DC PAK: Pšemisuaf Kaspšak, myslím.

Já: *Proč si vlastně říkáš DC PAK?*

DC PAK: To je soukromé tajemství, určené maximálně okruhu nejbližších přátel (já ho znám a není o co stát, je to pěkná, naprosto neoriginální volovina, pozn. autora). Promiň.

Já: *Jaké programy jsi zatím vytvořil? Jsou to jen dema nebo vytváříš i něco jiného?*

DC PAK: Většina mých programů jsou dema. Vyrobil jsem (v chronologickém pořadí) „Miracle", „Kicia Demo", „Exodus Megademo", „Cat-man's Gallery", „GBU" (nevydáno, pro jistotu), „Livin' on video", „Gemini", „Twin Worlds", „There", „Schizophrenia", „Acheron" a „Sorry". A ještě „E95", což není demo, ale takový přídavek, a ještě nějaké toolsy pro sebe a své kamarády, například stále ještě nedokončený hudební editor Morpheus. Většina mých dem byla vytvořena s pomocí mého přítele CAT-MANa (ten je mimochodem o dva roky starší než DC PAK, je šťastně ženatý a má krásnou jednoletou dcerku, pozn. autora); také jsem použil pár skladeb AGENTA-X a spolupracoval s Jordanem, který je, stejně jako já, členem Exodus teamu (a podle mých informací snad ještě stále připravuje své demo DIES IRAE, pozn. autora). Jo a taky se dvěma klukama, co už Speccy nemají - ZUKem a TOMem (neplést s tím z MQM teamu!).

Já: *Jaký máš hardware? Máš i jiný počítač než Speccy?*

DC PAK: Mám TIMEX 2128 s FDD 3000 a černobílou televizí. Nemám žádný jiný počítač, ale často používám školní PC (na internetění :-)). Timex je skvělá mašinka, je to skoro Spectrum. Má pár odlišností, ale taky několik speciálních grafických módů, které občas používám - jen tak sobě pro zábavu, protože už po světě nechodí moc uživatelů Timexu.

Já: *Děláš na něm ještě? Připravuješ něco nového?*

DC PAK: Chtěl bych dokončit pár dem; doufám, že to budou "BORIS" a "4U". Taky se chceme (myslím tím Exodus jako team) účastnit DemoBitu '96 (tohle už asi nebude aktuální informace, pozn. autora), asi pro něj uděláme nějaké 128k demo. Doufám, že v létě konečně dodělám Morpheus. A snad pár neplánovaných dem...

Já: *Jaký software používáš? Znáš české programy „Desktop", „Prometheus" nebo „DevastAci"?*

DC PAK: Kdysi jsem po[illegible] Assembler", ale teď dělám v mnohem lepším Prometheovi. Jako monitor preferuji „Fox", který umí pracovat s mou disketovou jednotkou a je pěkně rychlý a příjemný. Občas používám „Finder", pro psaní textů a scrollů pak Maniův „Scrolltext Editor". Taky někdy pracuji s „Art Studiem 128" a svým „Morpheem" pro skládání. Myslím, že proximácké programy jsou opravdu dobré, hlavně „Prometheus". Jo, a jeden z mých kamarádů má „Color Draw" od NOPu a je jím nadšený, ale na mém Timexu multicolory špatně fungují. Pár lidí tu taky používá „SQ Tracker", ale já neumím skládat padesátkové hudby.

Já: *Jaký je tvůj (vlastní) oblíbený program? (neobvyklá otázka, co?)*

DC PAK: Nejhrdější jsem na „Cat-Man's Gallery". Myslím, že jsem ze sebe vydal maximum, když jsem to demo dělal. Potřebovalo dost programátorské zručnosti, protože jsem měl málo paměti. Byla to fuška, ale zvládl jsem to.

Já: *Jaká je současná situace na polské Speccy scéně?*

DC PAK: Mizerná. Je tu tým ILLUSION, měli by teď vypustit nějaká pěkná dema. Jordan připravuje své DIES IRAE (vždyť jsem to říkal, pozn. autora). Pak by taky mohla skupina, která si říká CLAW, vyrobit pár pěkných dem ;-). Obávám se, že to je tak všechno, co se dá o polské demoscéně říct. Ještě jsem vlastně slyšel, že se DOC R hodlá vrátit ke Spectru, ale nevím, jestli je to pravda. Pár lidí z ILLUSION je docela aktivních (hudebník KRISS, coder MANIU, grafik PYZA, ale MANIU má rozbitý počítač, KRISS letos maturuje a PYZA si našel zaměstnání). Jsou tu ještě codeři SCALMAN a MALY, ale SCALMAN spíš dělá tape magazíny a MALY je ještě malý (vlastně mladý). Jo a ještě je u nich grafik ANGELO a pár dalších lidí, ale zdá se, že ti mají pořád něco jiného na práci.

Já: *To je bída jak u nás. Co si myslíš o budoucnosti Speccy?*

DC PAK: Jedna věc je jistá. Svůj milovaný Timex nikdy nezahodím.

Já: *Máš nějaké kontakty s jinými zeměmi?*

DC PAK: Jsem ve spojení s nějakými Čechy, Slováky a Lotyši přes Internet a poštu. Občas si píšu i s lidmi z Británie a Německa, ale to spíš zřídka.

Já: *Vyjmenuj pár svých oblíbených programátorů / hudebníků / grafiků na Speccy...*

DC PAK: Nejjednodušší je to s hudebníky - miluju Tima Follina, moc rád bych ho konaktoval, ale nevím jak... (že by něco osobního? pozn. autora) Taky se mi líbí písničky od KRISSe a AGENTa-X. To by byla ta špička.

Z programátorů se mi líbí styl Krzystofa Dury a KAZův způsob programování. Ale nejúžasnějším autorem je Pete Cooke, tvůrce „Tau Ceti", „Academy" a spousty dalších her.

Grafici. Můj favorit je CAT-MAN, protože mám rád černobílé obrázky a ty jeho jsou prostě úžasné. Taky se mi líbí grafika ARTa (i ty lichotníku! pozn. autora) a LUKa, oba jsou z Čech. A samozřejmě Nick z Probe!

Já: *Máš rád MICROSOFT? :-)*

DC PAK: Co to je MICROSOFT? To jsou ti, co udělali na Spectru hru F-19? Nic moc, podle mě.

Já: *Dost bylo počítačů. Máš nějaké jiné koníčky, než počítače, ne?*

DC PAK: Mým největším koníč-

kem jsou knížky, hlavně ke čtení :-). Taky rád poslouchám hudbu. Další koníčky? Těžko. Celý můj čas je kompletně vyplněn programováním, posloucháním, učením se, čtením a tím nejdůležitějším - Katarzynou.

Já: *Copak, jsi zamilovaný? Šťastně, nešťastně? Nebo ženatý? Povídej, přeháněj!*

DC PAK: Trochu osobní otázka, ne? Vlastně jsem momentálně zamilovaný. Jmenuje se Katarzyna, studuje biologii, je o 22 měsíců mladší než já a je to jedna z nejinteligentnějších a nejkrásnějších lidských bytostí, co jsem kdy znal. Ještě nejsme svoji, ale už jsme zasnoubeni. Byla to ona, kdo o to požádal...

Já: *No dobře, konec osobních záležitostí, zpět ke knížkám a hudbě - jaká se ti líbí hudba / knížky / filmy / humor?*

DC PAK: Miluju Mike Oldfielda (ještě před chvílí to byla Katarzyna a předtím Tim Follin, inu proti gustu... pozn. autora) (mým favoritem je album „Platinum"). Taky se mi moc líbí „The War of the Worlds" od Jeffa Waynea. Mám rád elektronickou hudbu (polské Key Follow, Vangelise) a písničky v ethno stylu jako dělají Deep Forest nebo polští Aya RI. Líbí se mi i melancholické věci od Shakespeare's Sisters a polské skupiny Mancu.

Co se knížek týče, čtu většinou sci-fi. Je těžké vyjmenovat mé oblíbené autory, protože je jich moc. Miluju knížky Orsona Scotta Carda, Waltera M. Millera, jr. (který je už bohužel po smrti), Janusze A. Zajdela (také po smrti) a spoustu dalších. Líbí se mi Lewisova „Alenka v říši divů a za zrcadlem" a pohádky o medvídkovi Pú od A. A. Milnea. A taky O Henryho povídky jsou skvělé...

Mým nejoblíbenějším filmem je Mr. Frost (bohužel neznám český název, pozn. autora). Líbí se mi ale i další filmy, jako „Vrána", „Desperado", „Strange Days" (opět neznám český název, pozn. autora), celá série Vetřelců... Seznam mých oblíbených filmů čítá nějakých 18 titulů, nepočítaje komedie Montyho Pythona, které mám hrozně rád. Jsou skvělé a ohromně chytré. Líbí se mi také totálně nesmyslné komedie typu „Bláznivá střela" nebo některé od Mela Brookse, ale Montyové jsou nejlepší.

Já: *Poslední otázka: Jaké je tvé oblíbené jídlo? :-)*

DC PAK: Oblíbené jídlo? Co je to za debilní otázku? Nemám oblíbené jídlo. Mám jen spoustu neoblíbených jídel, jako med, tuk nebo pivo. Někdy dokonce úplně zapomenu jíst, když kolem mě nepobíhá někdo, kdo by mi pořád říkal „Najez se něčeho", tak prostě nejím.

Já: *Díky moc za rozhovor.*

DC PAK: Já taky. A pozdravuj ode mně všechny čtenáře Proxima magazínu.

Já: *Vyřídím.*

za Proxima magazine se ptal a překládal

- art of NOP -

THE SPECTRUM CD 1996



Cédéčko je určeno uživatelům PC, AMIGA a snad ATARI ST. (Amiga a Atari ST není vyzkoušeno). Uživatelé PC mohou být DOSovští nebo Windowsovští.

Hlavním obsahem CD Romu je 3000 her pro starý známy Sinclair ZX Spectrum. Uživatelé PC mají ke spouštění Sinclairovských her celou sadu emulátorů, snad od všech výrobců, kteří se kdy o napsání tohoto programu pokusili. K praktickému používání je jich vhodných pouze několik. Například emulátor Z80.EXE od Gertona Luntera (holandsko), je asi nejschopnější a hlavně nejrozšířenější, a stále se rozvíjí do nových a nových verzí. Dalším emulátorem který stojí za odzkoušení je JPP.EXE od Arnta Gulbransena (Norsko).

V hlavním adresáři CD je přístupný emulátor ZX80.EXE "LUNTER", tedy vlastně jeho sharevarová verze 3.03. Tato verze se od předchozí 2.02 liší umožněním použití myši i joysticku a redirekcí libovolných kláves keyboardu na joystick, což ocení hráči u her, které nemají ovládání pro joystick.

Mimo her je na CD také mnoho jiných užitečných věcí, jako např. hackerský program na krakování her, včetně podrobného popisu fíglů, jak překonat různé ochranné prvky programů. Dále je na CD mnoho manuálů k vybraným hrám ve formátu .TXT pro DOS a .WRI pro Writer ve Windows. V samostatném adresáři je návod na programování v Sinclair Basic od Steva Vickerse.

Hry dostaly samostatný adresář s podadesáři řazenými po jednotlivých písmenech abecedy od A až do Z. V adresářích her jsou jednotlivé hry jako datové snapované soubory, převážně ve formátech .Z80 (LUNTER) a .JPP (GULBRANSEN), což jsou asi ty nejrozšířenější formáty. U některých her, kde jsou použity dohrávky, byla použita kombinovaná technika základního snapu a dohrávky .TAP což je speciální technologie emulátoru "LUNTER", ten je kompatibilní s formátem .JPP, takže je spouštění většiny her bez problemů.

Ostatní emulátory (je jich celkem 30), nebyly vyzkoušeny. Emulátory emulují asi tak všechno co bylo s procesorem Z80 Zilog zkostruováno, včetně počítačů ZX81, emulátory diskových mechanik a různých jiných periferií, dále počítačů AMSTRAD 464 a počítačů s OS CPM. Stejně tak nebyly vzkoušeny emulátory ZX pro AMIGU a ATARI ST.

Mimo celé akce s emulátorem Sinclaira je na CD ještě spousta dalších věcí. Například programy pro hádání čísel v různých loteriích a to jak pro PC tak pro Amigu. V samostatném adresáři jsou pak obrázky a schemata zapojení související se Sinclairem - v různých formátech .JPG, .THN, a .GIF.

Dále jsou na CD různé mapy k hrám, opět ve formátech .JPG a .GIF, dále různé obrázky z her, obrázky všech možných osob "dělajících do Sinclairů včetně Sira Cliva Sinclaira, a dále obrázky různých možných i nemožných konstrukcí starého známého Spectra.

Na závěr CD tedy v jeho spodních adresářích TOOLS a WINDOWS je výběr klasických programů se kterými si uživatel začne hrát hned po hrách. Jsou to ruzne přehrávačky .MID, .WAW, .MOD a .FLI pro DOS, Windows i AMIGU(nevzykoušeno).

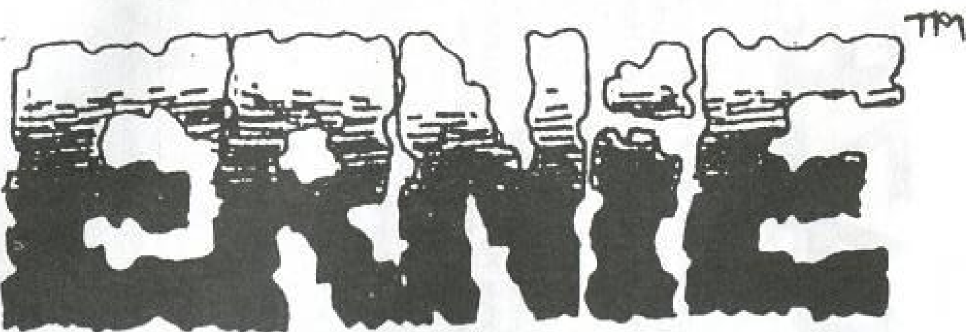
V adresáři Windows nalezne uživatel PC hry. Sice jsou to pouze hry jednoduché, asi takové jaké jsme viděli poprvé na Sinclairu, ale tentokrát jsou již v jemnějším rastru 640x480 a 16-ti barevném podání. Úsměv vyvolají hry BangBang, B&ARROW, BATLGRD a jiné. Příznivci karetních her naleznou mnoho solitairu a pokeru.

-SJ-





acme space filer



1997



Leden

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Únor

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

Březen

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Duben

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Květen

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Červen

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Červenec

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Srpen

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Září

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Říjen

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Listopad

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

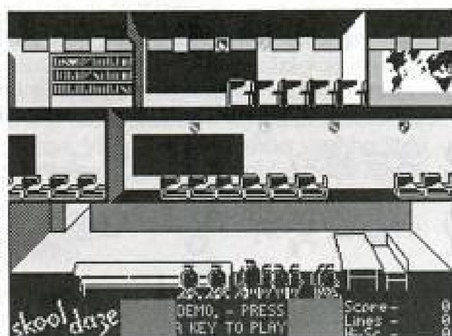
Prosinec

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

SKOOL DAZE - Těm z Vás, kteří máte již školu za sebou, Vám tato hra bude připomínat minulá léta. A těm z Vás, kteří do školy stále chodíte, bude asi velice blízká (nutno říci, že pro šprty a šplhouny teda rozhodně není).





SKOOL DAZE

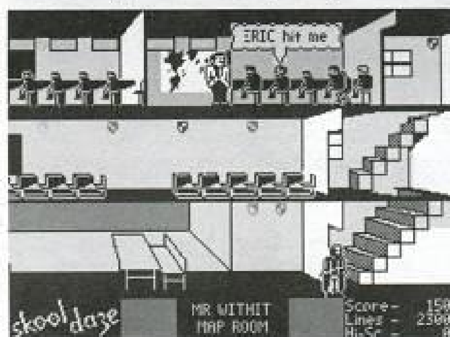
O co že kráčí? Hrdina, jménem Erik, kterého si můžete mimochodem přejmenovat, tropí různé lumpárny ve škole. Tu nepřijde včas na hodinu, tu zmlátí žalovníka za jeho nekalé podrážení „kamaráda", tu střelí někoho prakem, píše na tabuli nemístné poznámky a další a další. Za všechny tyhlety srandičky je ale trestán a v jeho snaze je dělat všechno proto, aby ho při svém chování nikdo nepřistihl nebo, v lepším případě, byl za něj potrestán někdo jiný, úplně nevinný.

Abych to upřesnil: Erik dostává tresty v podobě čárek, které se pohybují v rozmezí cca 100 až 900, možná 1000 (záleží na tom, co provede a jak přísný učitel jej při tom přistihne). Za 10 000 čárek je ale vyloučen ze školy, což pro Vás představuje konec hry.

Každý z učitelů reaguje malinko jinak, o čemž svědčí například fakt, že učitel dějepisu za žalování Vašeho třídního podrazáka vynadá právě jemu, zatímco ostatní budou reagovat na jeho žalobu trestem pro Vás. Rovněž jména učitelů se dají změnit dle libosti.

Během hry se střídají hodiny s přestávkami, občas dostanete i sváču nebo oběd. Na to musíte reagovat jistým pohybem po škole, neboť přistihnutí na jiném místě (např. v kabinetě) není zrovna žádané.

Cílem hry je však i něco jiného, a sice sebrat štíty visící nahoře v místnostech (viz obrázky). V horním patře je to jednoduché - zkrátka na ně vyskočíte. Na ostatních místech je to o hodně obtížnější, musíte vystřelit na učitele prakem. Ten spadne na podlahu a pak vystřelit ještě jednou. Letící náboj se odrazí od jeho hlavy kolmo nahoru. Každý trefený či sebraný štít začne blikat. Hlavním účelem hry je, aby si Erik zajistil zápisy o jeho nehorázném chování a prospěchu (nebo spíš neprospěchu). Právě sbírání štítů s tímto souvisí. Zápisy jsou uloženy v trezoru a jeho kód je slovo, z nějž každé písmeno ví jeden z učitelů. Získat tento kód není vskutku mise jednoduchá. Budete se muset pohybovat a provádět různé úkony po celé budově školy = ve třídách, na chodbě, ve školní knihovně, jídelně i v kabinetech a ředitelně. Při tom všem platí hlavní zásada: vše provádět opatrně, mít oči „na štopkách" a „dávat si majzla"!



O něco víc je napsáno, bohužel v angličtině, v originálním přebalu kazety, ve které hru dostanete. Na další věci již jistě přijdete sami a já Vám při tom přeji hodně úspěchů.

CAST OF CHARACTERS

THE SCIENCE TEACHER



MR ROCKITT

PRESS'C'TO CHANGE NAME

A nakonec ještě ovládání hry (pokud nepoužijete joystick):

Kurzorové klávesy = pohyb (po schodech vyjdete tak, že držíte klávesu směru nahoru nebo dolů a Erik se vydá směrem, do kterého je zrovna natočen

O, P, Q, A = totéž jako kurzorové klávesy, klasická spectrácká kombinace ovládání

CAPS SHIFT + kurzorová klávesa nebo O, P, Q, A = zrychlená chůze

S = sednout/stoupnout si

H = někoho praštit pěstí

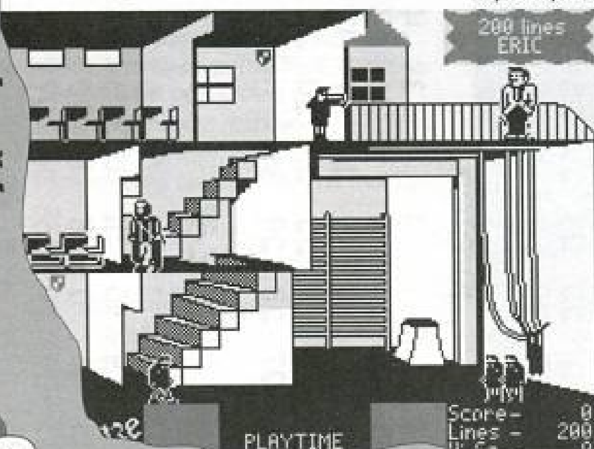
W = psaní na tabuli

J = skok

F = střelba prakem

R na začátku hry = volba ovládání (joystick/klávesnice) a přejmenování postav

- LN -



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na kazetě...

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

PUBLIC DOMAIN 28 - V minulých dvou kompletech to byly obrázky, které zasytily celé dvě diskety Public Domainu. Tentokrát je to zase jednou něco jiného: na disketě PD 28 najdete několik jednoduchých programů.

DEN

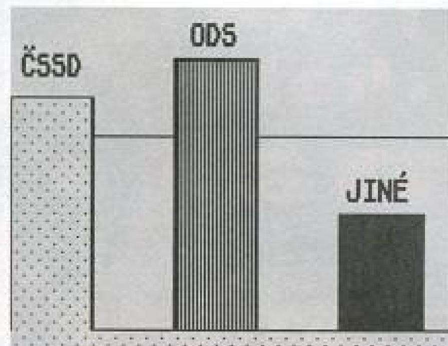
je program, který spočítá rozmezí mezi dvěma libovolně zadanými dny jakéhokoli roku, a to jak v Juliánském, tak v Gregoriánském kalendáři. Rovněž tak vždy zjistí, co bylo v zadaném datu za den (např. že 21. 2. 1979 byla středa, 11. 7. téhož roku byla taky středa, 9. 8. 1996 byl pátek apod.).

GENERÁTOR

je program generující v délce 0 až 10 sekund tón v rozmezí 8,5 Hz (což se podobá spíše rychlému "ťukání", neboť jak známo lidské ucho slyší až kmitočty od cca 20 Hz) do 14750 Hz (to je taky jenom teorie, neboť reproduktorek uvnitř Spectra nebo Didaktiku má rozsah přenosu 500 až 4000 Hz - to je můj odhad). Tedy, jak už bylo řečeno, ke generování zvuku se používá interní "pípák".

GRAF

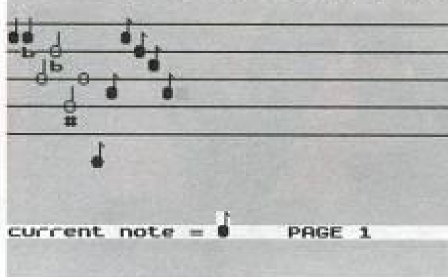
dokáže sestavit ze zadaných položek sloupcový graf (bez legendy), který je možno pak uložit na disketu jako obrázek a použít kdekoli jinde. Autor udává maximální počet položek 255. Hodnota se může pohybovat v rozmezí 0 až 100. Když si s tím pak dáte trochu práce např. v Art studiu, můžete udělat něco jako vidíte na přiloženém obrázku.



MUSIC COMPOSER

je jednoduchý hudební editor pro 48k hudbu (jednokanálovou). Zápis probíhá formou umisťování not do hudební osnovy. Je možno používat různé délky not a noty zvýšené (s křížky) nebo snížené (s béčky). Více napoví obrázek.

```
ENTER=NATURAL,   S=SHARP,   F=FLAT
J=SHORTER,     K=LONGER,    R=REST
0=DELETE, P=PLAY, L=LOAD,  Z=SAVE
```



ŠETŘIČE OBRAZOVKY

jsou kompletní zdrojové texty šetřičů, které postupně vycházely v Basic prográmcích v Proxima magazine 2/95 až 2/96. Nemusíte tedy nic pracně opisovat a hledat, kdežeste udělali při opisování chybu.

OVLÁDÁNÍ JOYSTICKŮ

jsou taktéž zdrojové texty (pravděpodobně článek s popisem vychází v tomto čísle, ale krk na to nedám). Platí totéž co o šetřičích obrazovky.

INFORMACE

- no a soubor nakonec doplní nějaké ty informace...

Pokud Vám to nestačí, pak nezbývá, než abyste si počkali na další komplet Public Domainu (Tuším, že by to měla být devětadvacítka, ale kdo ví, určitě vám to ale prozradí další číslo, které bude v pořadí již sedmé).

-LN-

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

C:\TEMP

Minule PROXIMA, tentokrát FKK

V minulém TEMPu jsme psali o velkolepé oslavě šestých narozenin, kterou pořádala PROXIMA. Dnes tu máme něco mnohem velkolepějšího... oslavu narozenin FKK Company, která začala v časných odpoledních a skončila v časných ranních hodinách. Na této oslavě se (na rozdíl o té proximácké) nevyskytovaly téměř žádné slavné tváře ze stránek PROXIMA magazine; vyskytoval se tam ovšem jeden problém: kolikáté narozeniny vlastně FKK slaví. Vzhledem k tomu, že FKK Company vznikla původně v roce 1988 jako ilegálně-nezávislá producentská a filmová společnost (to už je osm let) a následně v roce 1994 jako legálně- závislá reklamní a obluzovací společnost (to jsou dva roky), shodli se její společníci, že objektivní, kompromisní a asi i jediné správné bude slavit desáté výročí.

FLAŠKA OPĚT V ÚSTÍ

Jak už jsme kdysi slíbili, přinášíme informaci o pohybu J. Flašky na území ČR. Současně se začátkem nového školního roku se tento mladoboleslavský rodák přesunul do Ústí nad Labem, kde netrpělivě vyčkává, až otevřou všechny studentské kluby a sezónní noční bary. Nejčastěji chodí oblečen do dlouhého černého pláště, saporky a traktoristických sluchátek, takže ho celkem jednoduše poznáte...
(Rádi bychom uvedli, že tyto informace jsou vesměs pravdivé a že je sem nepíšeme proto, abychom J. Flaškovi, který už je skoro naším kamarádem, nějak ubližovali. Právě naopak. Snažíme se mu tak zvednou popularitu a mandle.)

Rohy na ustřižení

jsou pořád tím jediným, co potřebujete, aby Vám zůstalo z každého čísla PROXIMA magazine... příště už se konečně dozvíte PROČ!

AMNESTIE

Určitě jste si všimli, že ze stránek magazínu zmizela Amnestie, která nabízela (dost úspěšně) kvalitní software za nerozumné ceny. O zrušení této populární rubriky nás přesvědčila delegace lidovců, kteří nás přišli požádat o její zrušení se slovy "třikrát a dost".

PREVIEW 5/96

Série rozhovorů pokračuje: Jak to vidí Freddy

TIPY A TRIKY
ANEB
JAK DOSTAT SVŮJ SOFTWARE DO DISTRIBUCE

Broken Sword

Konečně se dozvíte, o co jde v soutěži, ve které jste všichni stříhali rohama